7/2001 NUR 5 DM MIT CD-ROM

bfr 119,- | dkr 22,- | Dr 950,- | FF 20,- | hfl 6,50 | Lit 5.700,- | Lfr 119,- | öS 39,- | ptas 490,- | sfr 5,-

GAME ON!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT & ONLINE



NEU! NUR 5 DM MIT CD-ROM

TOP-Videos auf CD-ROM:

- •Pearl-Harbor-Kinotrailer



- •Herr-der-Ringe-Kinotrailer



- •E3-Messevideo
- •Diablo-2-Add-on-Video

Spielbare Demos:
Startopia, Bundesliga Manager X, Werner, Z2 – Steel Soldiers, uvm.

Spezial:
11 Spiele für Ihren Organizer + Tools, Updates und Treiber



Palm oder Handspring?

Der richtige Organizer für Sie!



Diablo-2-Add-on

Bereits durchgespielt. So wird's ...

ALLE SPIELEHITS 2001

Die Monster-Messe in Los Angeles auf 37 Seiten



Startopia Test und Tipps zum Überraschungshit für Strategen



Ihre eigene Webseite: Mit wenigen Mausklicks zur eigenen Homepage







himmel voller geigen

Geht es der Spiele-Industrie wirklich so schlecht, wie in letzter Zeit häufiger medienwirksam behauptet wird? Nein, unser Eindruck von der **E3-Messe** (ab Seite 9) war ein anderer. In Los Angeles feierte die Branche vom 17. bis 19. Mai ihre Party des Jahres – und die konnte sich wirklich sehen lassen. Mit uns begutachteten rund **62.000 Besucher aus über 70 Ländern mehr als 500 Spiele**, die zwar nicht allesamt völlig neu waren, dafür aber durchweg von ausgezeichneter Qualität. Microsoft bewies mit seinem **Xbox-Auftritt**, dass man den Einstieg ins Konsolengeschäft wirklich ernst nimmt, und Sony brillierte mit **Software-Titeln der zweiten Generation für die PlayStation 2**. Für Sie persönlich beginnt die Spielezukunft schon im Juli. Dann wird das **Add-on zum Bestseller *Diablo 2*** von Blizzard in den Regalen stehen, das wir für Sie vorweg durchgespielt haben (ab Seite 48). Gehören Sie übrigens zu denjenigen Menschen, die Termine gerne mal verschwitzen? Dann sollten Sie über die Anschaffung eines **Organizers** nachdenken. Was man mit den schicken Hightech-Geräten noch alles anfangen kann, verrät Ihnen unser **Marktüberblick ab Seite 53**.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünscht Ihr Game-On!-Team.


Christian Bigge, Chefredakteur

CD-INHALT

Demos:
Bridge Builder und Bonuslevels, Bundesliga Manager X, Rim, Stronghold Castle Attack, **Startopia,** Werner 100 % Schwarzarbeit, Z – Steel Soldiers


Startopia

Videos:
Diablo-2-Add-on, E3-Messevideo, Herr-der-Ringe-Kinotrailer, Pearl-Harbor-Kinotrailer

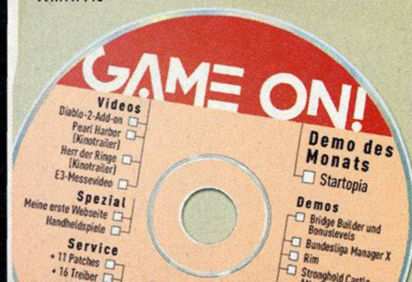

Herr der Ringe

Spezial:
Handheld-Spiele: Palm: Agent Z10, Moon Rescue, Qubic, Seawar, Wumpus, Ywiqer
WINDOWS CE: Bough, Chopper Alley, Mini-Golf, Pocket Puzzler, Turjah
HOMEPAGE-TOOLS: FTP Pro 6.7, Murphys Computergesetze

Tools:
3dfx Overclocking, ASUS TWEAK Util v3.17, Cacheman 4.1, GameSpy3D V2.51, GeForce Tweak Utility 2.6, Hz-Tool 1.4, Powerstrip 3.0 Beta, R3DTweak Utility 1.3 Beta, RadeonTweaker 1.0.0, Raid-On Tweaker 4.6, TV-Tool Utility 5.0, Tweak-Me GOLD 14 day Trial Version, Matrox Technical Support Tweak Utility, MGA Tweak, S3 Tweak, Wallpaper

Patches:
Deus Ex Multiplayer Patch v1.112fm von v1.109 (e), Diablo 2 v1.06 (e)
Fallout Tactics Brotherhood of Steel v1.25 (d), Icewind Dale – Herz des Winters 1.41 (d), MechWarrior 4 v1.5 (d), NASCAR Racing 4 v1.1.0.0 (int), Rune v1.07 von v1.00 (int), Star Trek Voyager – Elite Force v1.2 (d), Tropico v1.01 (d), Tropico v1.02 (d), X-tension v2.0 - v2.1 (d)

Treiber:
Asus V7x 6.31 Win9x Me, Ati Radeon Win9x Me, Driver 4.13.7075, BIOS-Update MSI Starforce 64, Detonator Coolbits, DirectX 8.0a Win9x, Hercules 3D ProphetXX 6.35 WinMe, Hercules 3D ProphetXX 7.52 Win9x, Hercules 3D Tweaker, Matrox G400, G400 Max und G450 6.51 für Win9x Me, MSI StarForce Starmaxx 6.88 Win9x, Nvidia Detonator 6.50 Win9x Me (offiziell), NVmax 1.5 Beta #1.1, Real DOS-Mode Patch for Windows Millennium, Riva Tuner 2.0 RC 3.1, Saitek Gaming Extensions 3.0, Videologic KYRO 1.05.0115b für Win9x Me



Demnächst bei GAME ON! TV

Game On! TV, das Reportage-Magazin für Gamer, wird jeden Samstag (19 Uhr) und Sonntag (nach dem Spielfilm) auf NBC Europe ausgestrahlt. In den nächsten Wochen erwarten Sie folgende Schwerpunktthemen:

9. Juni: Vom Hobby-Programmierer zum Arbeitskollegen von Peter Molyneux. Zu Gast im Studio: Lionhead-Programmierer Georg Backer.

16. Juni: Wie geht's weiter mit Sega? Zu Gast im Studio: Marketing-Chefin Tina Sakowsky.

23. Juni: Commandos 2 kurz vor dem Verkaufsstart, der Test und ein Blick hinter die Kulissen mit Produktmanager Stephan Mattè.

30. Juni: Wer gewinnt das PC-Action-Masters in Nürnberg? Eine Sondersendung zum großen LAN-Turnier.

26
feature
E3-Messebericht

Lagebericht • Auf der E3 trifft sich alljährlich das Who's who der Spiele-Industrie. Die Messe in Los Angeles stand diesmal ganz im Zeichen des spannenden Konkurrenzkampfes zwischen Konsolenneuling Microsoft und Sony. Alle Spiele-Highlights entdecken Sie ab Seite 9, die Messe-Reportage ab Seite 26.

spieletest
Startopia

Tausend Zungen • ISS, Mir – Peanuts im Vergleich zu Startopia. Versprochen!

68

88
vorschau
Bundesliga Manager X

Mädchen für alles • Spielertransfer, Sponsoring, Stadionausbau – ist das noch spannend? Wir sagen es Ihnen!

48
vorschau
Diablo 2: Lord of Destruction

Heldenfutter • Lohnt sich das Add-on von Blizzards Action-Rollenspiel? Wir hatten Assassine und Druide im Spielelabor. Einen Live-Mitschnitt finden Sie auch auf der Cover-CD.

GAME ON!
7/2001

Anschrift der Redaktion: Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Fax: 0911/929 194-76 • E-Mail: redaktion@game-on.de

service

aktuell

feature:

lifestyle

vorschau

spieletest

hardware

54
Feature
PDAs
vor der UMTS-Revolution

Dinosaurier • Sind Organizer bereits auf dem absteigenden Ast? Wir präsentieren Ihnen zukünftige Trends und die aktuellsten Neuheiten auf dem Markt.

praxistest
Steuergeräte und Flachbildschirme

Aufrüsten • Neue TFT-Displays und Controller im kompakten Überblick.

62

HTML & Co. • Der Wege gibt es viele – doch wie kommen Sie am schnellsten zur eigenen Homepage? Ein Pfadfinder.

112
Feature
Meine erste Webseite

filmszene
Pearl Harbor
122

Impressionen • Auf der Game-On!-Cover-CD finden Sie die Trailer zu den kommenden Leinwandknüllern Pearl Harbor und Herr der Ringe. Außerdem: Das E3-Messevideo und der Diablo-2-Add-on-Spielbericht.

Was treibt eigentlich Peter Molyneux nach der Fertigstellung von *Black & White*? Auf der E3 verriet uns der Star-Designer erste Fakten über sein neues Projekt.

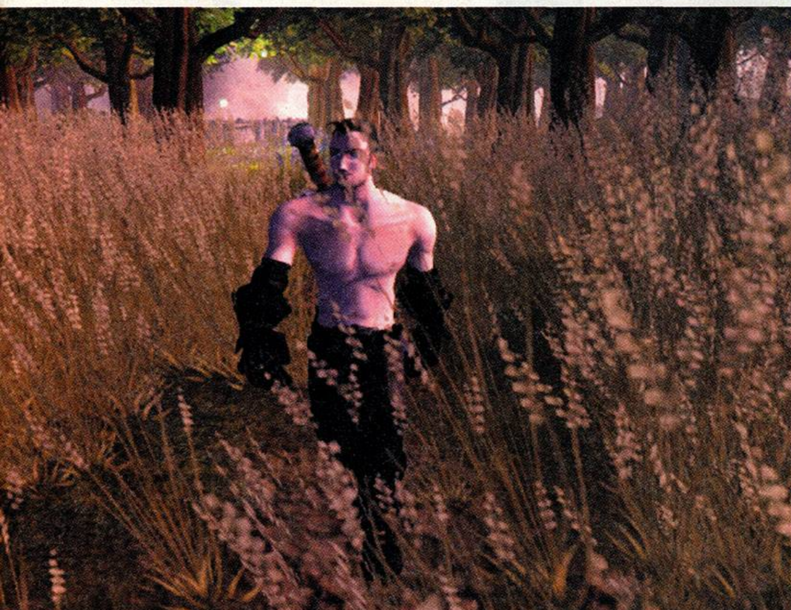
Rollenspiel **Molyneux plant Genre-Revolution**

Project Ego

MICROSOFT XBOX Mit dem Xbox-Rollenspiel *Project Ego* will Peter Molyneux eine komplette Welt simulieren, in der jeder Bewohner sein Eigenleben führt und der Spieler eigene Entscheidungen fällen kann. Darüber hinaus soll es auch noch spektakulär aussehen. Zumindest der Look von *Project Ego* begeistert schon jetzt, eineinhalb Jahre vor Fertigstellung, das beweisen die ersten Screenshots. Ihr Ziel im Spiel wird es sein, zum größten Helden des mittelalterlichen Englands aufzusteigen. Dazu erledigen Sie zunächst kleinere Aufgaben für Ihre Mitbewohner oder ziehen später auch schon mal mit dem König in den Krieg. Zu Beginn des Spiels zählt Ihr verpickelter Held gerade 15 Lenze, in Rente schicken Sie ihn erst im Alter von etwa 70 Jahren. Die Alterung Ihres Helden können Sie natürlich auch sehen: Aus Wunden werden Narben, bei Sonnenbestrahlung bräunt sich die Haut. Alles, was Sie mit Ihrem Helden anstellen, wirkt sich auf sein Computer-Leben aus. Lassen Sie ihn trainieren, verstärken sich seine Muskeln. Lassen Sie ihn viel mit Magie experimentieren, werden seine Zauberkräfte größer. Wird Ihr Held im Alter zu schwach für Schwertkämpfe, können Sie ihm bis zu einem gewissen Grad Magie beibringen. Nicht nur durch diese Prägung wird Ihr Charakter mit der Zeit zu einem Individuum, zu Ihrem digitalen Alter Ego – ganz wie die Kreaturen in *Black & White*. Selbstverständlich dürfen Sie Ihren Recken auch einkleiden, ausstatten und bemalen. Menschen, die Ihnen begegnen, reagieren auf Ihre Taten und Ihr äußeres Erscheinungsbild. Sind Sie erfolgreich, können Sie in der Welt zum Idol werden. Jugendliche kleiden sich wie Sie und verehren Sie. (BB)

Entwickler: Big Blue Box **Erscheint:** 4. Quartal 2002 **Online:** www.bigbluebox.com

„Was mich bisher davon abgehalten hat, ein Rollenspiel zu machen, war, dass die limitierte Technik meine Ideen zu stark einschränkte. Mit der Xbox kann ich nun endlich alles umsetzen, was ich mir vorgenommen habe."
Peter Molyneux



Junger Held • Grafische Qualität und Sichtweite sind phänomenal.



Alterung • Gestalten Sie Ihren Helden, wie Sie möchten, zum Beispiel mit Tattoos.

Die Electronic Entertainment Expo, kurz E3 genannt, warf auch in diesem Jahr lange Schatten. Alle News und Highlights finden Sie auf den nächsten Seiten.

Lizenz für Tiger and Dragon

UBI Soft hat die Lizenz für den Kino-Blockbuster *Tiger and Dragon* erworben. Das erste Spiel unter der zugkräftigen Lizenz soll bereits im Frühjahr 2002 auf allen relevanten Plattformen erscheinen.

Comeback der Cessna

Microsoft stellte auf der E3 den neuen Flight Simulator vor, der passenderweise den Zusatz 2002 im Titel tragen wird. Nun dürfen Sie raten, wann der jüngste Spross der ehrwürdigen Reihe erscheinen wird.



Der Falke fliegt wieder

Falcon lebt! Das texanische Entwicklerteam G2 Interactive sicherte sich die entsprechende Lizenz von Infogrames. Womit wieder einmal bewiesen wäre: Totgesagte leben länger.

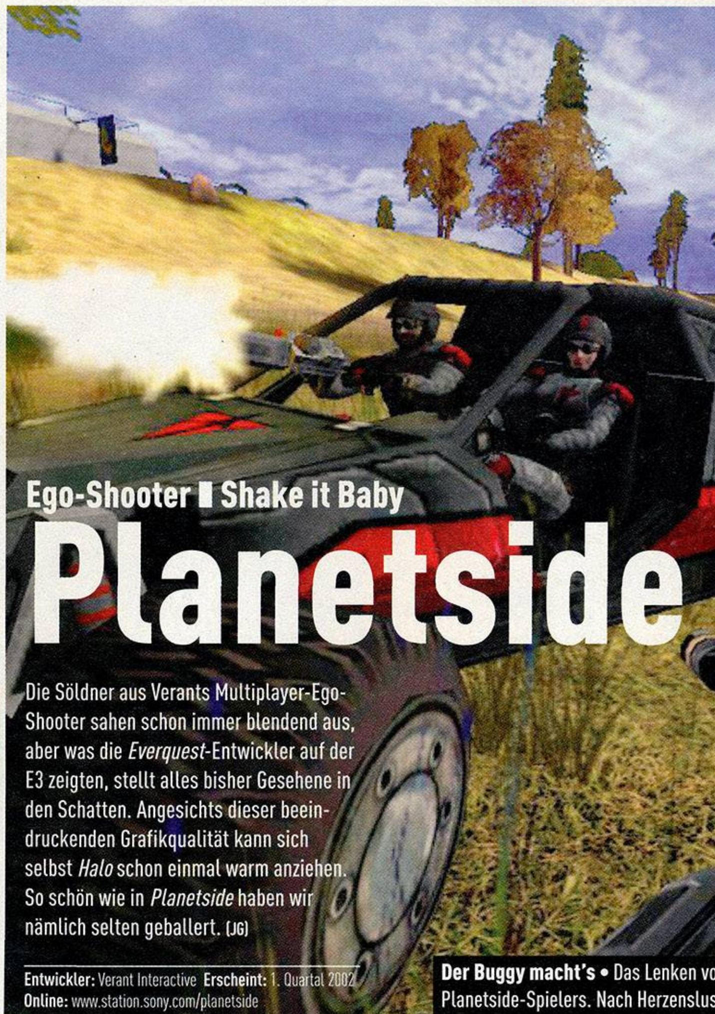
Abrakadabra

Art of Magic nennt sich das neue Spiel von Bethesda Softworks, das Strategie- und Rollenspiel-Elemente in einem mittelalterlichen Szenario kombiniert. In hübscher 3D-Umgebung steuern Sie einen Zauberer, der mithilfe riesiger Armeen um die Herrschaft über ein Königreich kämpft.



Bildschirmschoner?

Nachdem sich das von *Myst* inspirierte Adventure *Beyond Atlantis* in den USA wie geschnittenen Brot verkaufte, arbeitet man bei Dreamcatcher bereits mit Hochdruck an einer Fortsetzung. Schön aussehen tut's schon mal.



Ego-Shooter ■ Shake it Baby

Planetside

Die Söldner aus Verants Multiplayer-Ego-Shooter sahen schon immer blendend aus, aber was die *Everquest*-Entwickler auf der E3 zeigten, stellt alles bisher Gesehene in den Schatten. Angesichts dieser beeindruckenden Grafikqualität kann sich selbst *Halo* schon einmal warm anziehen. So schön wie in *Planetside* haben wir nämlich selten geballert. (JG)

Entwickler: Verant Interactive **Erscheint:** 1. Quartal 2002
Online: www.station.sony.com/planetside

Der Buggy macht's • Das Lenken von Fahrzeugen gehört zum Standard-Repertoire eines Planetside-Spielers. Nach Herzenslust herumballern darf er während der Fahrt natürlich auch.



Hallo und auf Wiedersehen • So nahe sollte man Gegnern nich[t] kommen. Nicht in einem Online-Spiel. Nicht ohne Speicherfunkti[on]



Bald im Kino • Die Abenteuer des jungen Zauberers werden im Augenblick auf Zelluloid gebannt. Ein genauer Start-Termin steht allerdings noch nicht fest.

Kleiner Mann, was nun? • Der erste Screenshot schürt leider noch keine richtige Vorfreude auf das Action-Adventure um Harry Potter und Co. Es kann nur besser werden.



Action-Adventure ■

Zauberlehrling in Nöten

Harry Potter

Der kleine Knirps bescherte Millionen Lesern weltweit Vergnügen und Autorin Joanne K. Rowling ein volles Bankkonto. Da schneiden wir uns doch eine Scheibe ab, dachte sich EA, kaufte die Lizenz und hält seitdem mit neuen Informationen hinter dem Berg. Nur ein paar Screenshots gibt es bislang zum Spiel – und die lassen, zumindest was die grafische Qualität angeht, leider noch kein Spiel der Oberklasse vermuten. Aber was nicht ist ... (JG)

Entwickler: Electronic Arts **Erscheint:** 1. Quartal 2002
Online: www.electronicarts.de

Aufbau-Strategie ▮ **Golf ist langweilig? Nicht immer!**

Sid Meier's Sim Golf

Altmeister Sid Meier entwickelt parallel zu *Civilization 3* einen interessanten Ableger der bekannten *Sim*-Reihe. Ihre Aufgabe: Errichten Sie ein hübsches, kleines Clubhaus, planen Sie Kurse und stecken Sie die Grüns ab – denn am Ende dürfen Sie auf Ihrem eigenen Platz ein paar Löcher schlagen. (JG)

Entwickler: Firaxis **Erscheint:** 4. Quartal 2001 **Online:** www.firaxis.com/simgolf



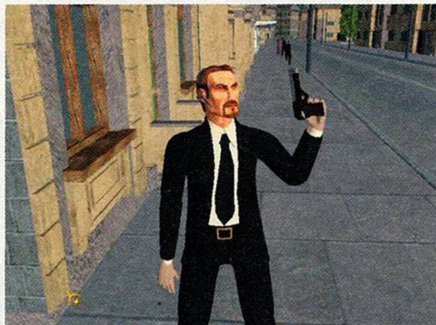
Putzig • Je schöner Ihre Golfanlage ist, desto mehr betuchte Spieler statten Ihnen einen Besuch ab und erfreuen sich an Ihrem Werk.

Echtzeit-Strategie ▮ **Mütterchen Russland wartet**

Republic

Der ehrgeizige Strategietitel der Elixir Studios könnte ein ganzes Genre revolutionieren. Als Anführer einer politischen Gruppierung führen sie Attentate aus, spinnen Intrigen, zetteln Aufstände an und putschen sich unauffällig an die Macht über ein fiktives Russland. Der besondere Clou ist dabei die erstklassige KI, die einen kompletten Staat verblüffend realistisch simulieren kann. (JG)

Entwickler: Elixir Studios **Erscheint:** 4. Quartal 2001
Online: www.elixirstudios.co.uk/htm/republic.html



Killer mit Geschmack • Auch wenn die Arbeit schmutzig ist, ein russischer Hitman ist immer gut gekleidet.

Action-Adventure ▮ **Zungenbrecher im Horror-Look**

Call of Cthulhu

Auf den Geschichten von Kult-Autor H.P. Lovecraft basierten schon viele Computerspiele – *Call of Cthulhu* schickt sich an, das beste zu werden. In Gestalt von Privatdetektiv Jack Walters untersuchen Sie eine Reihe mysteriöser Vorkommnisse in einer Kleinstadt der 20er-Jahre und verfallen langsam aber sicher dem Wahnsinn, während Sie erkennen, auf was Sie da gestoßen sind. (JG)

Entwickler: Headfirst **Erscheint:** 4. Quartal 2001 **Online:** www.fishtankgames.com



Jetzt nur nicht niesen ... • Wer mit Lovecrafts Geschichten vertraut ist, der weiß, dass Flucht bei solchen Gegnern oft die klügere Alternative ist.

Wer hat den Dicksten?

Das eigene Traumauto dürfen Sie in *Supercar* von Activision basteln. Ein bisschen mehr Spoiler hier, etwas tiefer da und verchromte Felgen dort. Anschließend brausen Sie mit dem Ding über edel designte Stadtkurse von Paris bis London.

Her mit den Planeten

CDV kündigt den dritten Teil der beliebten *Imperium Galactica*-Reihe an. Wie in den beiden Vorgängern übernehmen Sie auch hier die Kontrolle über eine galaktische Förderation, expandieren im All und liefern sich mit Ihren Konkurrenten strategische Raumschlachten.

Frischzellenkur

Die nunmehr dritte Erweiterung für *Everquest* nimmt konkrete Formen an. *Shadows of Luclin* bietet eine neue 3D-Engine und soll frischen Wind in die leicht angestaubte Optik des erfolgreichen Online-Rollenspiels bringen. Zudem wird es eine neue Rasse (Kerrans) und mit dem Beastlord eine neue spielbare Klasse geben.

DER OFFENE BRIEF

An... Leo Jackstädt, Vivendi Universal Publishing Interactive

Betreff: Spioniert Blizzard bei seinen Kunden?

Sehr geehrter Herr Jackstädt, mit der Aktivierung des Diablo-2-Patches 1.06 verlangt Blizzard von den Spielern, dass diese geänderten Nutzungsbedingungen zustimmen. Außerdem wurden Vorwürfe laut, dass Blizzard bei den Onlinespielern spioniert und persönliche Daten speichert. Was ist dran an diesen Vorwürfen?

Mit dem *Diablo 2*-Patch 1.06 wird, entgegen der irrtümlich verbreiteten Annahme, kein „Cookie" auf die Festplatte des Nutzers geladen. Im akuten Verdachtsfall behält sich Blizzard das Recht vor, IP-Adresse, CPU-Daten sowie ID-Festplatte und Betriebssystem zu scannen, soweit dies das geltende Datenschutzrecht in den einzelnen Ländern erlaubt. Motivation hierzu waren die gehäuften Klagen der aktiven *Diablo 2*-Battle.Net-Spieler über wiederholte Attacken von „Cheat-Hackern", die gegen die geltenden Nutzungsbedingungen verstoßen haben und das *Diablo 2*-Online-Gameplay beeinträchtigten oder gar unmöglich machten. Bis dato wurden weltweit keinerlei personenbezogene Daten gesammelt und gespeichert. In Deutschland wird dies generell nicht passieren, da die hiesigen rechtlichen Bestimmungen das nicht zulassen.

Keine Chance für Vivi

Jetzt ist es amtlich. Von *Final Fantasy 9* wird es keine PC-Umsetzung geben. Erst mit Teil 11 will Square auch die PC-User wieder versöhnen. Wen wundert's – wird ja auch ein Online-Spiel ...



Der Regisseur hat's schwör

Chris Roberts kann es nicht lassen. Obwohl sein *Wing Commander*-Film übel floppte, will er wieder Regie führen. Über das neue Projekt ist noch wenig bekannt, aber eigentlich kann es ja nur aufwärts gehen.

Ork-Gemetzel

SFI ist schwer mit dem Nachfolger zu *Disciples* beschäftigt. Ähnlich wie in *Heroes of Might and Magic* kämpfen Sie sich auch im zweiten Teil rundenweise durch ein Fantasy-Königreich und befehligen verschiedene Armeen.



Unter schwarzer Flagge

Lara-Croft-Erfinder Toby Guard hat beinahe fertig. Nachdem er aus Frust über die schamlose Vermarktung seiner vollbusigen Kreation Eidos verließ, arbeitet er nun fast vier Jahre lang an *Galleon*, in dem Sie einen Piraten durch karibische Schauplätze lenken.

Ascaron goes Commandos

Ende des Jahres wollen die Gütersloher, bislang eher durch Fußballspiele aufgefallen, mit *Artefakt* Pyro das Fürchten lehren. Gesteuert werden darf eine dreiköpfige Heldengruppe durch den südamerikanischen Dschungel.

Action ▮ Aufstand der Maulwürfe

Red Faction

Es gibt Jobs, die möchte man nicht geschenkt haben. Der des Minenarbeiters auf dem Mars gehört mit Sicherheit dazu. Unmenschliche Arbeitsbedingungen und eine geheimnisvolle Seuche raffen die Bergleute zu Hunderten dahin. Höchste Zeit für Sie, Parker, den Aufstand zu proben. *Red Faction* setzt auf düstere Stimmung und dichte Atmosphäre. Dank der Geo-Mod-Engine können Sie mit Ihren Waffen das Gelände nach Gutdünken verschönern und zum Erkunden der Marskolonie steht eine riesige Auswahl an Fahrzeugen bereit. (PR)

Entwickler: Volition **Erscheint:** 2. Quartal 2001 **Online:** www.redfaction.com

Verloren • Wer sich Parker in den Weg stellt, hat keine Chance.

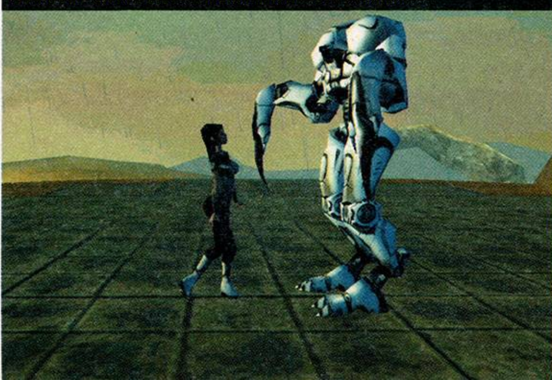
Online-Rollenspiel ▮
Gruppentherapie für Everquest-Aussteiger

Anarchy Online

Rubi-Ka ist ein kleiner Planet am Rande der Galaxis und bald vielleicht das Zentrum des Online-Rollenspieluniversums. Eine grafisch äußerst ansprechende Landschaft wartet mit unterschiedlichsten Klimazonen und geografischen Besonderheiten auf Entdeckung. Individualisierungsfanatikern sei gesagt, dass keine Spielfigur der anderen gleichen wird. Für einen Online-Rolli eher untypisch, verfügt *Anarchy Online* über eine detaillierte Hintergrundgeschichte. Der Verlauf der dynamischen Story ist über vier Jahre angelegt und soll eng mit der Handlungsweise aller Spieler verbunden werden ... (PR)

Entwickler: Funcom **Erscheint:** Juli 2001 **Online:** http://216.74.158.92

Keine Vorurteile • Bei Anarchy Online treffen die verschiedensten Charaktere an den unterschiedlichsten Orten aufeinander.



Online-Rollenspiel ▮
Steckt ein Jedi in Ihnen?

Star Wars Galaxies

Endlich können Sie jedem beweisen, dass die Macht auch in Ihnen steckt. Das Online-Rollenspiel ermöglicht es, das gesamte *Star Wars*-Universum zu erkunden. Ob Sie sich dabei auf die Seite der Rebellen oder des Imperiums schlagen, bleibt Ihnen überlassen. Als besonderes Detail begegnen Sie im Spielverlauf sämtlichen bekannten Figuren aus den Filmen. (PR)

Entwickler: Verant Interactive **Erscheint:** 3. Quartal 2002
Online: http://swg.station.sony.com



Bekannte Gesichter • Bei Star Wars Galaxies dürfen Sie mit alten Bekannten durch die Welt ziehen.



Magisch! • Das Kampfsystem hat sich lediglich optisch verbessert, aber das gewaltig. Am gewohnten Spielgeschehen wird sich nichts ändern.

Das zweite Zeitalter der Wunder wird Anfang nächsten Jahres anbrechen. Die Triumph Studios halten sich dabei an das bewährte Rundenstrategiekonzept. Mit Ihrem Volk erkunden Sie die Spielwelt, errichten ein Imperium und vernichten Ihre Gegner. Für den zweiten Ausflug in die Wunderwelt wurde die Grafik komplett überarbeitet und wartet nun mit unterschiedlichen Geländehöhen und 3D-Elementen auf. (PR)

Entwickler: Triumph Studios **Erscheint:** 1. Quartal 2002 **Online:** www.triumphstudios.com

Online-Adventure ■ Das Ende der Kinderspiele

Majestic

Überall und jederzeit kann es Sie einholen. *Majestic* ist allgegenwärtig und bevor Sie sich darauf einlassen, sollten Sie sich sicher sein, dass Sie dem Spiel gewachsen sind. Bei dem Online-Thriller um krude Verschwörungstheorien löst sich das Spiel von seinem Medium. *Majestic* spielt mit Ihnen über das Telefon, schickt Ihnen ein Fax oder E-Mails und chattet unvermittelt mit Ihnen. Je länger Sie spielen, umso mehr lernt das Programm über Sie und wird so immer individueller und somit authentischer. Aber vergessen Sie nie, es ist nur ein Spiel – behauptet jedenfalls Electronic Arts. (PR)

Entwickler: Electronic Arts **Erscheint:** 2. Quartal 2001
Online: www.majestic.ea.com



Chaos • Der Majestic-Spielschirm ist relativ ungewöhnlich und dürfte für Verwirrung sorgen.



Allgegenwärtig • Wo Sie auch sind, Majestic ist bei Ihnen und lässt Sie nicht aus den Augen.

Echtzeitstrategie ■ Piraten mit Lizenz

Starfleet Command: Orion Pirates

Eine *Star Trek*-Lizenz ist eine feine Sache. Die Entwickler müssen sich keine Gedanken um die Spielwelt, eine Geschichte und die Verkaufszahlen machen. Sie können sich ganz auf das Spiel konzentrieren. Diesmal darf auf der Seite der bekannten *Star Trek*-Rassen oder mit einem von acht Clans der Orion-Piraten gegen-, für- und miteinander gekämpft werden. Sie erobern Sternensysteme und tragen mit Ihrer Flotte Echtzeitschlachten in den Weiten des Alls aus. (PR)

Entwickler: Interplay **Erscheint:** Juli 2001 **Online:** www.interplay.com/sfc-op/specs.html



Überraschungsangriff • Ein Piratenkreuzer eröffnet das Feuer auf ein Schiff der Föderation. Alle Mann auf die Kampfstationen!

Auf nach Aventurien

Ikarion hat sich die Lizenz für *Das Schwarze Auge* unter den Nagel gerissen und entwickelt eifrig an *Armalion*. Das klassische Rollenspiel macht bereits jetzt einen sehr vielversprechenden Eindruck.



Alles blauäugig

Langsam wird es unübersichtlich. Nun plant auch Cryo-Networks, nicht zu verwechseln mit dem französischen Publisher gleichen Namens, ein Spiel im *Dune*-Universum. Dabei soll es sich um ein Online-Echtzeitstrategiespiel handeln, das, so der O-Ton von Cryo-Networks, auf der Miniserie basiert, die wiederum auf den Büchern basiert. Keine weiteren Fragen.

Schon wieder Pearl Harbor?

Vergangenheitsbewältigung auf Amerikanisch. *World War 2 Online* steht in den Startlöchern. Das strategische Multiplayer-Spiel lässt Sie den kompletten Zweiten Weltkrieg mit Tausenden von anderen Spielern auf den verschiedenen Seiten nachspielen.

DAS FORUMSZITAT DES MONATS

Adresse www.bm-x.de

„Fgump" am 7.5.2001, 21.25 Uhr in der Mecker-Ecke
Ich habe von der *Bundesliga Manager*-Serie alle Folgen (*BM 1* bis *BM 98*) durchgespielt. Dann die Enttäuschung: Der Slogan „Andere spielen Fußball. Du spielst Schicksal." stimmt nicht im Geringsten. Er müsste heißen: „Andere spielen Fußball. Und du spielst Mist." Wo sind die Details? Die Feinheiten? Und den ganzen Quatsch mit dem Szenarien etc. hätte man sich sparen können und dafür lieber gleich ein paar Originalvereinsnamen, -Wappen, -Spieler- und -Stadiennamen reinpacken können.

„Andere spielen Fußball. Und du spielst Mist"

GAME ON! meint:
Zum einen hätte Software 2000 aus rechtlichen Gründen weder Originalnamen noch Wappen im Spiel verwenden dürfen, da die offizielle Lizenz für teures Geld von Electronic Arts erworben wurde. Zum anderen können wir dieser Meinung nicht ungeteilt zustimmen: *Bundesliga Manager X* macht nämlich durchaus Spaß, auch wenn weniger Features geboten werden als etwa bei *Anstoss 3*. Dafür steht das Geschehen rund um den Fußball wieder mehr im Vordergrund.

Internet

Jäger und Sammler

Mit *Divine Divinity* produziert CDV einen waschechten *Diablo*-Klon. Die Grafik macht bereits jetzt einen sehr ordentlichen Eindruck. Besonderen Wert legt man auf das Kombinieren von verschiedenen Gegenständen.

Name ist Programm

Rasante Action ohne Schnörkel verspricht *Zack the Alien Hunter* von Reflexive. In bester *Serious Sam*-Manier legen Sie sich mit wirklich jedem Alien von hier bis *Alpha Centauri* an und lösen nebenbei winzige Puzzles.

Zeig's mir, Britney

Neues von der „Dinge, die die Welt nicht braucht"-Front: Mit Enroutes neuer Videotechnologie dürfen Sie bald ein Konzert von Britney Spears am PC bewundern und der blonden Pop-Krähe mit der Maus über die Bühne folgen. Voyeure dürfen sogar heranzoomen ...



Monster-Schlächter

Codemasters kündigte am Rande der E3 das Sequel zu *Severance* an. Was uns in Teil 2 erwartet, war dem Entwickler ebenso wenig zu entlocken wie ein genauer Release-Termin. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

Schneckentempo

Colin McRae 3 kommt! Allerdings erst im vierten Quartal 2002. Dann werden Sie sich sogar im Internet mit anderen Fahrern messen und Ihre Ergebnisse in einer Weltrangliste festhalten dürfen.

Online-Rollenspiel ▮ König Chaos regiert

Dark Age of Camelot 2

König Artus ist tot und das Königreich dem Chaos anheim gefallen. Logisch, dass in dem viel versprechenden Online-Rolli zahlreiche Rassen wie Briten, Kelten, aber auch Fabelwesen wie Elfen und Trolle um die Vorherrschaft ringen. Intrigen werden gesponnen und Bündnisse gebrochen. (CK)

Entwickler: Mythic Entertainment
Erscheint: 4. Quartal 2001
Online: www.darkageofcamelot.com



Hexenwerk • Magie und Stahl entscheiden über Wohl und Wehe Britanniens.

Rollenspiel ▮ Verantwortung übernehmen

Arcanum

In der Welt von *Arcanum* ringen Fortschritt und Magie um die Vorherrschaft. Technologie oder die althergebrachte Lebensweise? Die Einwohner – Menschen, Elfen, Zwerge und Orks – sind sich uneins. Ein ausgeklügeltes Magiesystem, die detaillierte Charakterentwicklung sowie rund 250 gefräßige Monstertypen versprechen spannende Quest-Abenteuer. Auch online können Sie mit Magie, Schwert und Feuerwaffe Ihrem Namen Unsterblichkeit verleihen. (CK)

Entwickler: Troika Games **Erscheint:** September 2001
Online: sierrastudios.com/games/arcanum



Knochenfeld • Ob der erschlagene Kempe der hübschen Maid genügend Zeit zur Flucht verschafft hat?

Actionspiel ▮ Land unter!

AquaNox



Stau • Schicke, bewaffnete Untersee-Gleiter drängeln sich am Meeresgrund.

Massives 3D-Action-Spektakel mit spektakulärer GeForce3-Optik ist nichts für Landratten. Nachdem die Erdoberfläche unbewohnbar ist, flüchten die Überlebenden in die Meerestiefen, um dort wie gewohnt weiterzumachen: Mit Tauchbooten und massivem Waffenarsenal kämpft jeder gegen jeden um die Vorherrschaft und knappe Ressourcen. Sie als Söldner Emerald „Dead-Eye" Flint stecken mittendrin und verdienen sich eine goldene Nase. Hoffentlich! (CK)

Entwickler: Massive Development
Erscheint: September 2001
Online: www.aquanox.de

Actionspiel ▮ Her mit den Silberkugeln!

From Dusk Till Dawn



Service • Hoffentlich haben wir genügend Münzen für einen starken Kaffee in der Hosentasche.

Die Titty-Twister-Bar wird wohl trotz des Spieletitels im Horror-Szenario von Gamesquad keine Rolle spielen. Sie sind einer der Überlebenden in Hightech-Gefängnis Rising Sun und müssen Ihr nacktes Leben wacker gegen Vampirhorden und andere Ausgeburten der Hölle verteidigen. Trotz 20 verschiedener Waffen, darunter Kettensäge, Handgranate und Uzi, kein leichtes, aber höchstwahrscheinlich ein spannendes Unterfangen. (CK)

Entwickler: Gamesquad **Erscheint:** Noch nicht bekannt **Online:** www.gamesquad.net

Ego-Shooter ▮ Rock 'n' Roll zu dritt

Alien versus Predator 2



Monolith hält sich nah am Vorgängerspiel, das von Rebellion entwickelt wurde. Wieder können Sie als Alien, Predator oder Space-Marine in Aktion treten und die Gegenseite mit Klauen, Schulterkanone oder Impulsgewehr bekämpfen. Hilfreich wird die implementierte Quicksave-Funktion sein. Entscheiden Sie also selber, ob Sie als Alien in der Dunkelheit mit geiferndem Kiefer auf Opfer lauern oder als Predator Trophäen für Ihre Sammlung erjagen. Ein Multiplayer-Modus ist natürlich wieder dabei. (CK)

Entwickler: Monolith Productions
Erscheint: 3. Quartal 2001 **Online:** www.monolith.com



Jagdfieber • Von blankem Stahl bis zum Raketenwerfer reicht das Arsenal eines Space-Marine.

Actionspiel ▮ Verantwortung übernehmen

Star Trek: Bridge Commander



Roter Alarm • Haben Ihre Schutzschilde dem Beschuss nicht standgehalten oder lässt Ihr Schiff aufgrund gewagter Flugmanöver gewaltig Dampf ab?

Ihr Captain ist bei einer gewaltigen Detonation ums Leben gekommen und so übernehmen Sie notgedrungen das Kommando über die Brücke. Mit Phasern und Torpedos sorgen Sie im Weltraum für Ruhe und Ordnung und lassen sich den einen oder anderen Orden an die Brust heften. Die Erkundung von 30 Einzelspieler-Missionen und etliche Online-Schlachten erwarten Sie. (CK)

Entwickler: Mythic Entertainment **Erscheint:** 4. Quartal 2001 **Online:** www.darkageofcamelot.com

Unendliche Weiten

Raumschlachten vom Feinsten will Ihnen *Yager* von THQ servieren. Als Söldner treten Sie gegen einen mächtigen Konzern an und liefern sich rasante Duelle gegen andere schwer bewaffnete Gleiter. Ende des Jahres soll es so weit sein.

Danke für den Fisch!

Kult-Autor Douglas Adams (*Per Anhalter durch die Galaxis*) erlag im Vorfeld der Messe im Alter von 49 Jahren völlig unerwartet einem Herzleiden.

Vorgeschmack

Interplay übte sich mit Material zu *Torn* in Zurückhaltung. Das hochinteressante Rollenspiel befindet sich immer noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, nimmt aber bereits konkrete Formen an.



Auto-nom?

Kennen wir das nicht irgendwoher? *Car Tycoon* von Fishtank erinnert frappierend an *Der Verkehrsgigant*. Als Automobilkonzern konstruieren Sie neue Modelle, achten auf die Wünsche Ihrer Kunden und setzen sich gegen die Konkurrenz zur Wehr.

Na endlich!

Auf dem Dreamcast schon lange DAS Rollenspiel überhaupt, kommt *Grandia 2* nun auch für den PC. Eine epische Geschichte, japanische Kulleraugen und ein geniales Kampfsystem sprechen für sich.

Gib mir ein Ping

Einen kompletten Zerstörer mit allem, was dazugehört, simuliert *Destroyer Command*. Als Schauplatz dient einmal mehr der Zweite Weltkrieg und gejagt werden einmal mehr deutsche U-Boote.



Sega macht Ernst

Folgende Titel hat Sega zusätzlich für die Xbox angekündigt: *Crazy Taxi 2*, *House of the Dead 3*, *Sega GT 2002*, *Panzer Dragoon*, *Jet Set Future Radio* und *NBA 2K2*. Einen dicken Fisch hat aber Sony Microsoft vor der Nase weggeschnappt: Für die PlayStation 2 wird *Virtua Fighter 4* kommen.

Mehr Japan-Games für Bill

Schafft es Microsoft doch in Japan? Jetzt hat auch Capcom drei viel versprechende Titel für die Xbox angekündigt. Mit *Genma Onimusha* verspricht man eine aufgebohrte Version des PS2-Hits. Außerdem im Portfolio: das Actionspiel *Dino Crisis 3* und die Roboter-Kampfsimulation *Brain Box*.

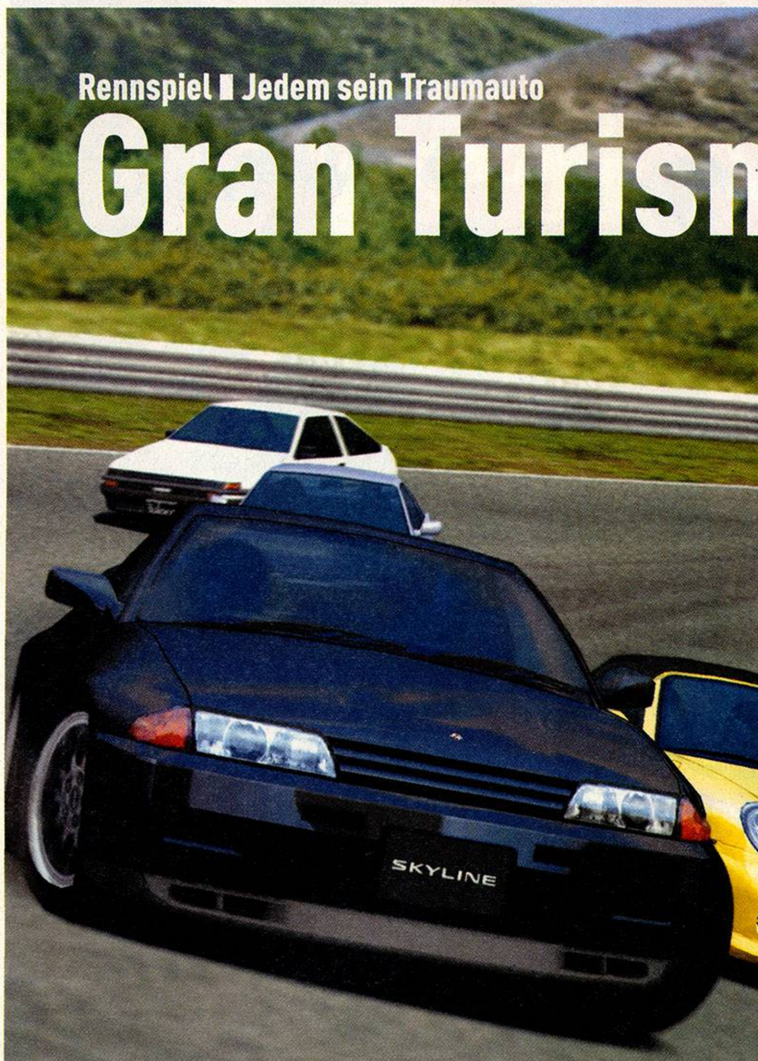
PS 2 wird billiger

In Japan und den USA will Sony die PlayStation-2-Hardware mit dem Top-Spiel *Gran Turismo* bundeln. Der Preis für das US-Paket soll 329,- Dollar betragen, umgerechnet etwa DM 700,-. Bleibt abzuwarten, ob der Preis für die Konsole auch in Deutschland reduziert wird.



Rennspiel ▮ Jedem sein Traumauto

Gran Turismo 3



PS2 PLAYSTATON 2 Seit Mitte Mai ist diese Simulation bereits in Japan erhältlich und verkaufte sich allein in der ersten Woche sage und schreibe 620.000-mal. Schon diese Zahl sollte Ihnen Klarheit über die Produktqualität verschaffen, die Features des Programms tun ihr Übriges: Sie können sich freuen auf über 150 realistische Originalfahrzeuge fast aller aktuellen Automarken, mehr als 15 realistische Strecken, Wetterwechsel, spektakuläre Lichteffekte, etwa 20 Tuning-Möglichkeiten und Mehrspieler-Rennen mit bis zu sechs Gegnern (zwei pro PlayStation). Natürlich wird es, wie gewohnt, auch einen spannenden Einspielermodus geben, bei dem Sie durch Lizenztests und gewonnene Rennen Bonusfahrzeuge freischalten können. Nach der ersten Probefahrt mit *GT 3* können wir es sagen: Ein besseres Rennspiel war auf der E3 nicht zu entdecken. (CB)

Entwickler: Polyphony Digital **Erscheint:** Juli 2001 **Online:** www.scee.com/gt3/



Detailliert • Bei Regen begeistern die spritzende Gischt und alle Lichtreflexionen.



Schleudertrauma • Diesmal kommt auch Ralley-Feeling auf.

Rollenspiel ▮ Wie gehabt: Rendergrafik vom Feinsten

Final Fantasy X

PS2 PLAYSTATON 2 Mit dem zehnten Teil der Serie wird Entwickler Square seine Saga erstmals in einer 3D-Welt präsentieren, exklusiv für die PlayStation 2. Als zuckersüße Heldin des japanischen Rollenspiel-Epos fungiert Yuna, die dem Volk der Beschwörer entstammt. Zusammen mit dem smarten Tidus muss die schöne ihre Wasserwelt retten, die wieder einmal von finsteren Mächten bedroht wird. Gespannt sind wir auf das neue Echtzeit-Kampfsystem. (CB)

Entwickler: Square Soft **Erscheint:** 3. Quartal 2001 **Online:** www.squaresoft.com



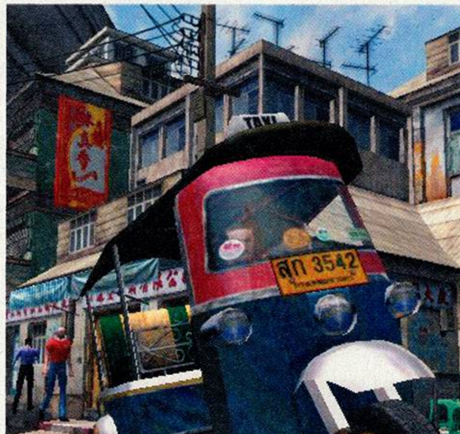
Shake it! • Auch die 17-jährige Yuna ist hübsch anzuschauen. Natürlich! ;o)

Rennspiel ▮ Auf den Spuren von James Bond

Stuntman

PS2 PLAYSTATON 2 Wollten Sie schon immer einmal so herumheizen wie Starsky & Hutch, Knight Rider und die Motorrad-Cops in ihren besten Tagen? Dann sind Sie bei *Stuntman* genau richtig. Das Entwicklerteam von Reflections (*Driver*) bastelt an einem atemberaubenden Rennspiel, bei dem Sie sich für die Stars von Hollywood hinter das Lenkrad klemmen müssen. Keine Sorge, hier geht nicht alles reibungslos ab, es kracht und explodiert gewaltig und so ganz nebenbei werden Sie auch noch im Story-Modus in eine Kriminalgeschichte verwickelt. Wenn Sie richtig gut sind, können Sie es bis zum Double von Arnie, Willis und Co. Bringen. Also, schnallen Sie sich an und üben Sie schon einmal das Fahren bis zum Sommer nächsten Jahres! (CB)

Entwickler: Reflections **Erscheint:** 2. Quartal 2002 **Online:** www.infogrames.de



Gefährliches Dreirad • An dieser Flucht hätte James Bond seine helle Freude. Sie auch?

DC DREAMCAST Allen Unkenrufen zum Trotz will Sega seine Dreamcast-Konsole noch lange nicht verhungern lassen. Auch wenn das Spielgerät nicht mehr hergestellt wird, dürfen Fans sich auf weitere Highlights freuen. So kündigte Sega auf der E3 etwa *Shenmue 2* an, den Nachfolger zum grafisch oppulenten Genre-Mix aus Adventure, Beat 'em Up und Rollenspiel. Ein erster Screenshot soll Appetit auf mehr machen, denn vor Weihnachten wird's nichts mit dem Losspielen. (CB)

Entwickler: Sega **Erscheint:** 4. Quartal 2001 **Online:** www.sega.de

Genre-Mix ▮ Die Rückkehr der Bombast-Grafik

Shenmue 2


Romanze • Wird Sweetheart Shen endlich ihren Märchenprinzen Ryo in die Arme schließen können?

Actionspiel ▮ Nun also doch!

Der Herr der Ringe

MICROSOFT XBOX Können Sie es auch kaum noch abwarten, bis der Kinofilm zu *Herr der Ringe* zu Weihnachten in die deutschen Kinos kommt? Dann können wir die Vorfreude jetzt noch anheizen: Nachdem langjährige Lizenzstreitigkeiten endlich beigelegt werden konnten, entwickelt Sierra nun doch ein Spiel zur preisgekrönten Fantasy-Trilogie. Allerdings kein Rollenspiel, sondern ein lupenreines Action-Adventure aus der 3rd-Person-Pespektive. Als Frodo Beutlin werden Sie über Moria und Lothlórien bis nach Mordor ziehen müssen, um den gefürchteten Unheils-Ring zu zerstören. Insgesamt dürfen Sie sich auf acht 3D-Spielareale mit 24 Levels freuen. Natürlich werden sich alle aus dem Buch bekannten Charaktere Ihrem Abenteuer anschließen. (CB)

Entwickler: WXP Incorporation/Sierra **Erscheint:** 3. Quartal 2002 **Online:** www.sierra.com


Zauberhaft • Auch auf Magier Gandalf werden Sie im Herr-der-Ringe-Spiel stoßen. (Bild aus dem kommenden Kinofilm)

Mantel und Degen

Dreamcatcher Games (*In Cold Blood*) bastelt gerade an einer Spielumsetzung des Zorro-Stoffes. Das Action-Adventure, bei dem Sie auch Degenduelle ausfechten müssen, soll noch in diesem Jahr für PS2 und PC erscheinen.

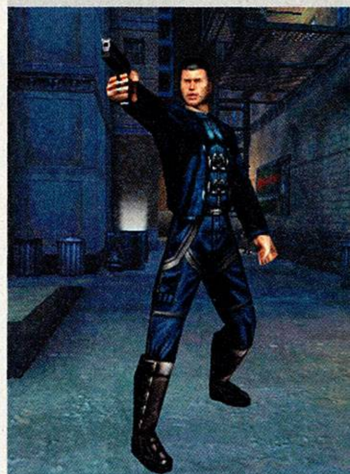


Die Internet-Konsole

Bereits 25 namhafte Spielefirmen wollen mit ihren Titeln die Breitbandfähigkeiten der Xbox nutzen und Onlinespiele anbieten. Die ersten Kracher, die diese Technik nutzen werden, sind *Unreal Championship*, *Tony Hawk's Pro Skater 3* und das Actionspiel *Ghost Recon*.

Deus Ex 2 für PS2

Im Winter wird der Nachfolger zum Spiel des Jahres 2000 und ETAINA-Gewinner *Deus Ex* genau wie *Thief 3* zunächst für die PlayStation 2 erscheinen, verkündete Eidos. Erst später soll der Titel dann auch leicht verändert für den PC kommen.





Noch mehr Frösche

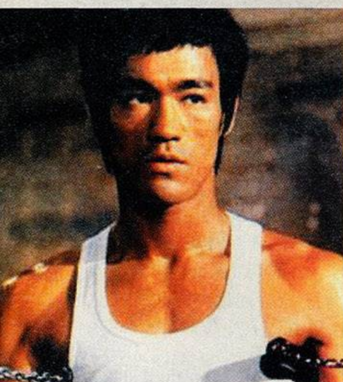
Dieses Spiel ist einfach nicht tot zu kriegen. Mit *Frogger: The Great Quest* haucht Konami einem Klassiker im Herbst auf der PlayStation 2 neues Leben ein. Diesmal muss die Kröte durch die 3D-Levels hüpfen, um das Herz einer Prinzessin zu gewinnen. Armes Mädchen!

Olympia, wir kommen!

Keine Olympiade ohne eigenes Spiel. Die Rechte an den nächsten Winterspielen schnappte sich erneut Eidos. Im Sportspiel *Salt Lake 2002* (Für PS2 und PC) werden Sie sich in den Disziplinen Abfahrt, Slalom, Bobfahren, Skispringen, Trickski und beim Snowboarden beweisen können.

Kung Fu Fighting

Den begnadeten Kämpfer Bruce Lee lässt Microsoft für die Xbox wieder auferstehen. Im Spiel werden Sie Bruce durch die Dreharbeiten zu seinem letzten Film steuern und prügeln.



Hunter: The Reckoning

Wieder einmal wird die Erde vom Bösen heimgesucht und wieder einmal sollen Sie im Spiel von Reflections das Überleben der Menschheit sichern. Je nach Vorliebe schnappen Sie sich einen von vier Waffenbrüdern und hauen dazwischen, bis die Schwarte kracht. Klingt simpel, macht aber Spaß. Das liegt an den herrlich in Szene gesetzten Gegnermassen und den gut ausgearbeiteten Charakteren, deren Fähigkeiten sich im Spielverlauf steigern lassen.

Ego-Shooter ■ Das X im Fadenkreuz

Unreal Championship

MICROSOFT Xbox Pünktlich zum Deutschland-Start von Microsofts Konsole dürfen Sie sich auf ein weiteres Shooter-Highlight freuen. *Unreal Championship* sieht noch einen Tick spektakulärer aus als *Unreal Tournament* für den PC und wird alle bekannten Spielmodi anbieten. Der besondere Clou: Bis zu 32 Spieler gleichzeitig werden sich auf der Xbox zu Leibe rücken können. Das Spiel nutzt die dann verfügbaren Online-Fähigkeiten der Konsole, mit dessen Hilfe Sie ein eigenes Netzwerk aufziehen können. Nur wenn Sie keine Freunde haben: Natürlich werden Sie auch mit einer Einzelspieler-Kampagne unterhalten. (CB)

Entwickler: Epic Mega Games **Erscheint:** 1. Quartal 2002 **Online:** www.epicgames.com



Im Visier • Der Detailgrad der Xbox-Screens kommt fast an Unreal 2 für PC heran.

Schneller! • Auch Fahrzeuge und Fluggeräte dürfen Sie benutzen.

Actionspiel ■ Nicht tot zu kriegen ...

Star Wars: Rogue Leader

Feuer frei • Wie gewohnt treten Sie auch gegen Sternenzerstörer an.



NINTENDO GAMECUBE Während sich die Kinogemeinde langsam auf einen jugendlichen Anakin Skywalker in *Episode 2* vorbereitet, kümmert sich LucasArts bereits wieder um dessen Sohn Luke. Der soll nämlich mit Ihrer Hilfe in *Rogue Leader* erneut den Todesstern zerstören, diesmal auf Nintendos Next-Generation-Konsole GameCube. Ist auch die Story inzwischen etwas angestaubt, können die ersten Screenshots umso mehr überzeugen. Wahrscheinlich im November können Sie erleben, ob die elf riesigen Missionen auch spielerisch das halten, was die Grafik verspricht. (CB)

Entwickler: LucasArts **Erscheint:** November 2001 **Online:** www.lucasarts.com

visit the planet play zone

Play Zone kommt jetzt jeden Monat mit DVD:

Mit Videos, Reportagen, Tipps & Tricks,

Spielelexikon, Trailern von aktuellen DVD-

und Kino-Film-Neuheiten und und und.

Das alles für kosmische 9,99 DM!

Play Zone, das PlayStation-Magazin mit DVD!



Folgt man den Ideen der Designer, gibt es bald nichts mehr, was Handys nicht können. Springen Sie auf den Zug auf oder machen auch Sie „Tabula Rasa"?

Surfen via Satellit

„DSL-SATT" heißt eine Flatrate, die Ihnen ab Herbst den Internetzugang über Satellit ermöglichen soll. Anbieter Freenet.de wird dafür einen monatlichen Pauschalpreis von DM 179,- verlangen und verspricht eine Datentransferrate von einem Megabyte und mehr pro Sekunde. Für rund DM 799,- will Freenet auch gleich die benötigte Hardware, Sat-Schüssel und PC-Steckkarte, anbieten. Der Vorteil: Die schnelle DSL-Flat kann auch außerhalb der Ballungsräume eingesetzt werden.

Ciao Flatrate

Als letzter bundesweiter Anbieter hat nun auch AOL seine Flatrate für ISDN- und Analoganschlüsse zurückgezogen. Ab sofort nimmt der Internet-Riese keine Neukunden mehr an, für Altbesitzer einer AOL-Flat ändere sich aber nichts, so Firmensprecher Jens Nordlohne. Die geplante DSL-Flatrate soll ebenfalls wie geplant ab dem 1. Juli zur Verfügung stehen.



China auf dem Vormarsch

Bereits 82,4 Millionen Chinesen nutzen ein Handy, das geht aus einer Studie der GSM-Association hervor. In Amerika sind immerhin rund 10 Millionen GSM-Handys in Betrieb. Der größte Markt sei aber nach wie vor Europa mit etwa 300 Millionen genutzten Handys.

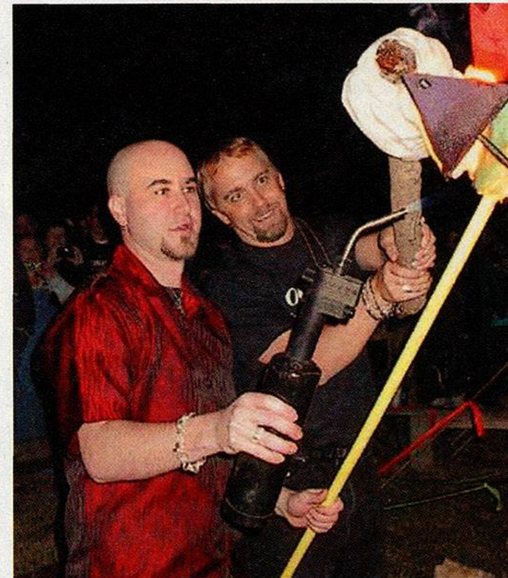
Geld für Gamer

Die Online-Liga ESPL (European Sports League) wird von der QSC AG, Anbieter von Breitband-DSL-Flatrates, ab sofort finanziell unterstützt. Über die Höhe des Sponsorbetrages wurde Stillschweigen vereinbart.

Personalien ▮ Spiele-Mastermind feiert Comeback

Richard Garriott macht „Tabula Rasa"

Nach dem Untergang von Origin (Game On! berichtete) plant Richard Garriott ein Comeback. Anfang Mai gründete der Schöpfer der *Ultima*-Serie mit Destination Games eine neue Spieleschmiede. Auf der E3 enthüllte Garriott den Arbeitstitel seines nächsten Spiels: *Tabula Rasa*, ein reinrassiges Online-Game. Als einen der ersten Mitarbeiter gewann „Lord British" mit Starr Long, ehemals Producer des eingestellten Rollenspiel-Projekts *Ultima Worlds Online: Origin*, einen alten Weggefährten. Ebenfalls mit an Bord ist sein Bruder Robert Garriott. Einige ehemalige Origin-Mitarbeiter sollen folgen. Dazu Richard im Interview: „Nach der Einstellung von *Ultima Online* waren viele Teammitglieder äußerst wechselwillig. Im Prinzip kaufen wir uns gerade für wenig Geld von Electronic Arts unsere alte Firma zurück." Es ist zu vermuten, dass Garriott auch mit *Tabula Rasa* von Destination Games dem Rollenspiel-Genre treu bleibt. (CB)



Phönix aus der Asche • Letzten Monat verbrannten Sie noch alte Design-Dokumente, jetzt starten Sie mit Destination Games durch: Richard Garriott (rechts) und Starr Long.

Handy-Studien ▮ Designstudien von Nokia

Die 3. Handy-Generation

In Zukunft sollen Telekommunikationstechnologien weiter zusammenwachsen. Weltmarktführer Nokia hat jetzt drei Designstudien für Handys der Zukunft vorgestellt, die nun wirklich alles können sollen, wovon man momentan nur träumen kann. Kinotrailer anschauen, Plätze buchen, Videokonferenzen einberufen, Termine koordinieren, im Internet ohne Beschränkungen surfen – dank der UMTS-Technik soll das alles Wirklichkeit werden. Und wann? Nokia rechnet Ende 2002 mit der Marktreife der ersten Geräte. Das erfordere aber eine intensivere Abstimmung zwischen Hard- und Software-Herstellern. Schöne neue Welt! (CB)

Entwickler: Nokia **Erscheint:** Ende 2002
Online: www.nokia.de



Multimedia-Stationen • Mit heutigen Handys haben die Designstudien von Nokia nur noch wenig gemein. Doch glauben Sie uns, neben der Nutzung von Videoübertragungen, Spielen oder Anwender-Software soll man damit auch noch telefonieren können.

Design-Studie ▮ „Post it"-Zettel der Zukunft

Philips Memo Frame

Geht es nach Philips, dann gehören die Zeiten der Notizzettelwirtschaft bald der Vergangenheit an. Das Unternehmen stellte jetzt eine Designstudie für eine Art digitaler Pinnwand vor. Das Memo Frame wird an der Wand montiert und verfügt über einen Touchscreen, Scanner, Farbdrucker und ein Mikrofon, über das Sie kurze Sprachnotizen eingeben können. Ob das Memo Frame jemals produziert wird, ist noch unklar. (CB)

Entwickler: Philips **Erscheint:** Noch nicht bekannt
Online: www.philips.de



... und ein Pfund Butter • Wann Sie Ihren Einkaufszettel einer digitalen Pinnwand anvertrauen können, ist noch nicht bekannt.

Der eigene Spieleserver

Wer einen eigenen Spieleserver einrichten will, kann das jetzt auch mithilfe des Spieleportals Gamers Hut bewerkstelligen. Die Monatspreise bewegen sich zwischen DM 75,- (2 Spieler) und DM 250,- (16 Spieler). Interessant oder zu teuer? Infos gibt's unter www.gamershut.de.





Quizfragen • Motorola verspricht Spielspaß für Ratefüchse. Auf Günther Jauch müssen Sie dabei allerdings verzichten.

WAP- und SMS-Spiel ▮
Motorola entwickelt Wissensspiele für Handys

Wer wird Millionär? und Trivial Pursuit

Motorola will in Zukunft besonders bekannte Spiele für Mobiltelefone auf den Markt bringen. Zunächst sollen die Wissensspiele *Wer wird Millionär?* und *Trivial Pursuit* umgesetzt werden, wozu man eine strategische Partnerschaft mit der finnischen Software-Schmiede Codeonline eingegangen ist. Beide Titel sollen sowohl für SMS- (Short Message Service) als auch für WAP-Nutzer (Wireless Application Protocol) umgesetzt werden. Weitere Spiele sind noch in diesem Jahr geplant. (CB)

Entwickler: Motorola/Codeonline **Erscheint:** Juli 2001 **Online:** www.motorola.de

Profi-Clan zockt für Intel

Der Profi-Zocker-Clan Schroet Kommando wird von Intel mit leistungsstarken Pentium-4-Prozessoren ausgestattet. Außerdem will Intel sein Engagement für die CPL Europe (Cyberathlete Professional League) weiter ausbauen. Der Oberhausener Clan Schroet Kommando hat soeben ein internationales Turnier in São Paulo, Brasilien, gewonnen.

Online-Plattform ▮ Knete scheffeln im Netz?

Wetten mit Zoogi

Schluss mit dem ewigen Gedaddel um Punkte und Highscores. Die niederländische Firma Zootec veröffentlichte jetzt eine Online-Plattform für Wetteinsätze, mit deren Hilfe Sie ab sofort um echte Mäuse zocken können. Über eine Kredit- oder spezielle Guthabenkarte können Sie Geld in Zoogi deponieren, eine Wette abschließen und dann auf jeder beliebigen Spieleseite loszocken. Egal, ob Sie *Backgammon*-Duelle austragen oder sich bei *Counter-Strike* messen wollen, Zoogi simuliert eine echte Spielumgebung und bewertet Ihr spielerisches Können nach einem numerischen Bewertungssystem. Wie bei Internet-Auktionshäusern können Sie vor einem Spielchen im Profil Ihres Kontrahenten checken, ob dieser auch vertrauenswürdig ist. (CB)

Vom Amateur zum Profi • Wenn Sie beim Zocken wirklich etwas drauf haben, können Sie bei Zoogi ein paar Mark dazuverdienen.

Terminkalender

ATLANTA 4.-6. JUNI

Die @Supercomm 2001 in Atlanta vom 4. bis zum 6. Juni hat Netzwerke und Netzwerklösungen zum Thema. Gearbeitet wird an neuen Sicherheitsstandards, Finanzmodellen und Netzwerkmanagement.



CHICAGO 7.-8. JUNI

In Chicago findet zum 34. Mal das U.S. International Film and Video Festival statt. Die Veranstaltung ist eine der bedeutendsten für internationale Wirtschafts-, TV- und Dokumentarproduktionen.



ST. PETERSBURG 21.-24. JUNI

Während der LGS2 in St. Petersburg beschäftigen sich Wissenschaftler und Entwickler mit Spieletheorie. Hauptaugenmerk liegt dabei auf der Implementierung von neuen Logik-Routinen in Computerspielen sowie auf sozialwissenschaftlichen Aspekten des Spielens.



LONDON 4. JUNI

Auf der Computer Games in London treffen sich Entwickler, Publisher und Händler zur allgemeinen Bestandsaufnahme nach der E3.

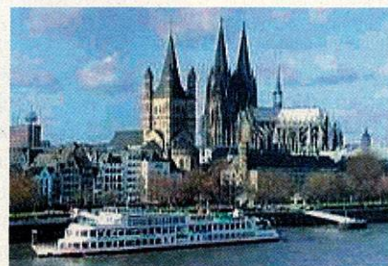


LAN-Partys im Juni/Juli

Veranstaltung	Datum	Ort	Plätze	Alter	Weitere Informationen
GSG Netzwerksession 6/01	09.06.-10.06.01	44787 Bochum	200	Ab 18	www.gsg-net.de
LBA-01-3	14.06.-17.06.01	44135 Dortmund	350	Ab 16	www.lba01.de
Dark MillEnium LAN	15.06.-17.06.01	66953 Pirmasens	500	Ab 16	www.mcg-hueniger.de
FKK-LAN	15.06.-17.06.01	48432 Rheine	150	Ab 16	www.fkk-lan.net
Operation-LAN	15.06.-17.06.01	26789 Leer	300	Ab 16	www.operation-lan.de
Munich Battle-LAN XXL 1	15.06.-17.06.01	85221 Dachau	800	Ab 18	www.battlecom.de/xxl18
Gladiator-LAN 1	15.06.-17.06.01	50169 Kerpen – Tuernich	100	Ab 16	www.gladiator-lan.de.vu
Inside „Next Party"	15.06.-17.06.01	50679 Köln	120	Ab 18	http://inside.planetlan.de
Gamers Convention 3	16.06.-17.06.01	66359 Bous	200	Ab 16	www.gamers-convention.de
DGB	22.06.-24.06.01	35285 Gemünden	400	Ab 18	www.dgb-lan.de
Crossfire 2K1	22.06.-24.06.01	36304 Alsfeld	200	Ab 16	www.lan.hessen-liga.de
Circus Infernus 06/01	22.06.-24.06.01	77767 Appenweier	333	Ab 18	www.circus-infernus.de
FrAgT!Me 01	22.06.-24.06.01	64367 Nieder Ramstadt	160	Ab 16	www.all4lan.de
LANodrom	22.06.-24.06.01	42719 Solingen	210	Ab 16	www.lanodrom.de
CES #6	23.06.-24.06.01	45663 Recklinghausen	200	Ab 18	www.planetreality.de
Freestyle Dust 5	29.06.-01.07.01	09456 Annaberg-Buchholz	312	Ab 16	www.freestyle-dust.de
CopLANd	29.06.-01.07.01	31675 Bückeburg	201	Ab 16	www.copland.de
Digital Revolution	29.06.-01.07.01	75363 Calw-Stammheim	150	Ab 16	www.digi-revolution.de
Players Convention 6	29.06.-01.07.01	38100 Braunschweig	130	Ab 16	www.playerscommunity.de
MyLAN.de	30.06.-01.07.01	59929 Brilon	140	Ab 16	www.mylan.de
OMEGA-LAN 1	30.06.-01.07.01	09113 Chemnitz	100	Ab 16	www.omega-lan.de
Shooter-LAN 1	06.07.-08.07.01	77839 Lichtenau	222	Ab 16	www.shooter-lan.de
Y-LAN 5	06.07.-08.07.01	76534 Baden-Baden/Varnhalt	143	Ab 18	www.y-lan.de
LANWA(H)N 01	06.07.-08.07.01	7052 Müllendorf	249	Ab 16	http://party.lanwahn.at

KÖLN 24.-27. JUNI

Auf der mecon[2001], einem der wichtigsten Kongresse für digitale Medien in Deutschland, geht es auch dieses Jahr wieder um Trends und Perspektiven in der elektronischen Medienwelt.



Charts

Die Top 20 Deutschland

Platz	Vormonat	Tendenz	Titel
1	1	-	Black & White
2	2	-	Die Sims – Party ohne Ende
3	3	-	Sudden Strike Forever
4	4	-	Die Siedler 4
5	5	-	Wer wird Millionär?
6	NEU	↑	Desperados
7	9	↑	Die Sims
8	7	↓	Gothic
9	6	↓	F1 Racing Championship
10	8	↓	Serious Sam
11	NEU	↑	Tropico
12	11	↑	Lego Insel 2
13	NEU	↑	Cossacks: European Wars
14	20	↑	Die Sims – Das volle Leben
15	12	↓	America
16	NEU	↑	Tribes 2
17	NEU	↑	Half-Life: Generation V2
18	16	↓	FIFA 2001
19	15	↓	Sudden Strike
20	10	↓	Star Trek: Away Team DVD

Quelle: SATURN

Die Top 5 England

Platz	Vormonat	Tendenz	Titel
1	1	–	Black & White
2	2	–	The Sims: House Party
3	3	–	Cossacks: European Wars
4	5	↑	Half-Life: Generation
5	4	↓	The Sims

Quelle: MCV UK

Die Top 5 USA

Platz	Vormonat	Tendenz	Titel
1	NEU	-	Black & White
2	NEU	↑	The Sims: House Party
3	NEU	↑	Cossacks: European Wars
4	1	↓	The Sims
5	NEU	↑	Serious Sam

Quelle: Amazon

Die Top 5 PlayStation 1

Platz	Titel
1	Wer wird Millionär?
2	Duke Nukem – Land of the Babes
3	Final Fantasy 9
4	Formel 1 2000
5	BDFL Manager 2001

Die Top 5 PlayStation 2

Platz	Titel
1	Unreal Tournament
2	Shadow of Memories
3	Starfighter
4	Zone of the Enders Z.O.E.
5	Indiziertes Spiel

Die Top 5 N64

Platz	Titel
1	Banjo-Tooie
2	Conker's Bad Fur Day
3	The Legend of Zelda: Majora's Mask
4	Pokémon Stadium
5	Pokémon Snap

Was kommt wann?

Jetzt im Handel

Titel	Genre	Entwickler
Conflict Zone	Echtzeitstrategie	Ubi Soft
Eurofighter Typhoon	Flug-Simulation	Rage
Evil Dead	Action	THQ
Conflict Zone	Echtzeitstrategie	Ubi
Startopia	Aufbaustrategie	Eidos
Tribes 2	Ego-Shooter	Dynamix
Z: Steel Soldiers	Echtzeitstrategie	Bitmap Bros.

Juni 2001

Titel	Genre	Entwickler
Diablo 2: Lord of Destruction	Rollenspiel	Blizzard
Die Völker 2	Aufbaustrategie	JoWood
Emperor: Battle for Dune	Echtzeitstrategie	Westwood
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI

Juli 2001

Titel	Genre	Entwickler
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames
Gangsters 2	Echtzeitstrategie	Eidos
Shogun Total War: The Mong. Inv.	Echtzeitstrategie	Electronic Arts

Coming Soon

Titel	Genre	Entwickler	Erscheint
Art of Magic	Strategie	Charybdis Ltd.	September 2001
Aquanox	Action	Massive Development	3. Quartal 2001
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	3. Quartal 2001
Comanche 4	Flugsimulation	Novalogic	3. Quartal 2001
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	Oktober 2001
Dragonriders: Chronicles of Pern	Action-Adventure	Ubi Soft	4. Quartal 2001
Dungeon Siege	Rollenspiel	Microsoft	3. Quartal 2001
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	3. Quartal 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel	4. Quartal 2001
Fly! 2001	Flug-Simulation	Terminal Reality	3. Quartal 2001
Freelancer	Action	Digital Anvil	1. Quartal 2002
Industriegigant 2	WiSim	JoWooD	August 2001
Halo	Action	Bungie	1. Quartal 2002
Hidden & Dangerous 2	Action	Take 2	November 2001
Mafia	Action	Illusion Softwork	4. Quartal 2001
Max Payne	Action	Remedy	3. Quartal 2001
Mech Commander 2	Echtzeitstrategie	Microsoft	Juli 2001
Myst 3	Adventure	Presto	3. Quartal 2001
Praetorians	Strategie	Pyro	4. Quartal 2001
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	3. Quartal 2001
Stronghold	Aufbaustratgie	Take 2	4. Quartal 2001
Shadowbane	Online-Rollensp.	Wolfpack	August 2001
Sims Ville	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2002
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard	1. Quartal 2002

Die Verschiebung des Monats: Loose Cannon

War ja klar! Das Action-Adventure Loose Cannon verschiebt sich voraussichtlich in das 1. Quartal 2002, das wurde jetzt auf der E3 bekannt gegeben. Hintergrund: Das einst von Digital Anvil für Microsoft begonnene Projekt wird jetzt von Sinister Games für Ubi Soft fertiggestellt. Alles klar?



leserbriefe

Nach der letzten Ausgabe erreichten uns ungewöhnlich viele Briefe bezüglich einer **DVD-Ausgabe** von Game On!. Hiermit reichen wir die Frage an Sie weiter: Würden Sie eine DVD-Version von Game On! bevorzugen? Sachdienliche Hinweise bitte an **leserbriefe@game-on.de**

Ärger mit dem Glossar

Jetzt finde ich ein Glossar, in dem mir Begriffe wie Pixel, Bug, Cheat, KI, Textur usw. erklärt werden. Fehlt nur noch die Schritt-für-Schritt-Erklärung einer Installation, am besten begonnen mit „Wie schalte ich meinen Rechner ein?". Ich denke, da ihr euch an erwachsene Spieler und Technik-Freaks wendet, kann man damit rechnen, dass die Grundbegriffe jedem geläufig sein sollten.

Andreas Koschinek, per E-Mail

Kann man das wirklich? Muss ich als gelegentlicher PC-Zocker wissen, was eine Textur ist? Und wenn ich es nicht weiß, muss ich mich dann ausgestoßen fühlen und darf mir kein Magazin wie Game On! mehr kaufen? Mit Sicherheit dürften Begriffe wie Bug oder Cheat mittlerweile sehr geläufig sein, aber das sollte uns eigentlich nicht dazu verleiten, die Tür zu schließen und ein Schild mit der Aufschrift „Für Einsteiger geschlossen" daran zu hängen – jeder von uns hat einmal „klein" angefangen. Wir finden, dass eine Seite pro Monat als kleine Einstiegshilfe nicht zu viel ist. Was meinen Sie?


glossar

Für Sie kurz und knapp erklärt: Wichtige Fachbegriffe, aufgegliedert in die drei Themengebiete Technik, Online und Spiele.

TECHNIK

ONLINE

SPIELE

USK sinnlos?

Ich habe euren Bericht über die USK gelesen und verstehe den ganzen Aufwand nicht. Wenn ein Spiel ab 18 Jahren ist, geht einfach ein Erwachsener mit, um es zu kaufen. Wenn es indiziert ist, kaufe ich es online



in Amerika. Wenn man einem Kind mit 14 Jahren verbietet, ein Spiel ab 18 Jahren zu spielen, kommt es irgendwann auf dumme Ideen und lädt das Spiel aus dem Internet herunter, was ja illegal ist. Also ich weiß nicht, was dann die USK nützt.

Kevin, per E-Mail

Die USK ist eine freiwillige Selbstkontrolle ähnlich der FSK im Bereich Kino- und Videofilme. Auch wenn die USK-Angaben nicht verbindlich sind, stellen sie doch unserer Meinung nach eine wichtige Hilfe für Eltern dar, die unschlüssig sind, ob ein Spiel für ihre Kinder geeignet ist oder nicht. Zudem nehmen große Warenhausketten erst gar keine Spiele mehr in ihr Sortiment auf, die nicht USK-geprüft sind. Das Argument mit den „dummen Ideen" können wir aber so nicht stehen lassen. Natürlich ist es grundsätzlich möglich, Gesetze zu brechen – aber das ist eben strafbar. Würde man deiner Argumentation folgen, könnte man Jugendlichen gleich auch den Erwerb von Schusswaffen gestatten, mit der Begründung, sie könnten sich diese ohnehin auf dem Schwarzmarkt beschaffen. Bitte sauber bleiben!

Ein PC für viele Zocker

Ich habe eine Bitte: Könnt ihr nicht klein – wie bei den ausführlichen Tests – dazuschreiben, wie viel Mann an einem PC das Spiel zocken können?

M. Grundmann, per E-Mail

Die Angabe zu den Mehrspielermodi ist von nun an ein fester Bestandteil jedes Tests bis auf die Rubrik „Der Rest vom Fest". Hier würden etwaige Informationen über den Multiplayer-Modus einfach zu viel Platz in Anspruch nehmen, der dann an anderer Stelle fehlt. Wieder geben wir den Ball an Sie weiter: Vermissen Sie in unseren Wertungskästen eine wichtige Information?

LAN-Fragen

Ich habe eine Frage: Könntet ihr eine Internetadresse angeben, auf der ich nachschauen kann, wo LAN-Partys in der Schweiz stattfinden? Ich komme nämlich aus der Schweiz.

Mike Stössel, per E-Mail

Aber sicher können wir das. Auf www.planetlan.de gibt es nicht nur die aktuellen Termine aus Deutschland, sondern auch alle wichtigen Veranstaltungen in Österreich und in der Schweiz. Da solltest du fündig werden.

willkommen bei game-on.de

Wir sind drin! Seit Anfang Mai hat Game On! seine Pforten im Internet geöffnet. **www.game-on.de** ist die neue Web-Adresse für Gamer, hier finden Sie das **Online-Angebot zum Magazin und der TV-Sendung**.

Eines gleich vorweg: Trotz der Zugehörigkeit zu Heft und TV bietet Game-On.de auch eigene Inhalte. Zusätzlich zu den News aus der PC-Spieleszene blickt die Online-Redaktion über den Tellerrand auf die aktuellen Geschehnisse in der Konsolen- und Hardware-Welt. Das Online-Angebot wird täglich durch Testberichte oder Vorschauen ergänzt. Dazu gibt es Umfragen sowie Specials zu lang erwarteten Spielen oder relevanten Themen wie LAN-Partys und Filmkritiken.

Ihre Meinung ist gefragt! Zahlreiche Foren und teils moderierte Chats laden zum Diskutieren und Fachsimpeln untereinander und mit der Redaktion ein. Der Organizer bietet für registrierte Nutzer annähernd Outlook-Funktionalität und verwaltet die Kontakte in der Community, die jetzt schon über 27.000 Mitglieder (Stand 23. Mai) zählt. Wenn Sie trotz eines Blicks in unsere umfangreiche Tipps-und-Tricks-Datenbank einmal nicht weiterkommen sollten, wird Ihnen von der Game-On!-Gemeinde bestimmt geholfen.



Funktionen für Ihre Homepage • Wenn Sie eine eigene Homepage besitzen, können Sie kinderleicht und kostenlos unseren Newsticker oder die Datenbank-Suche einbinden. Den Quellcode gibt's zum Download.

Datenbank und Top-Downloads
Suchen Sie den neuesten Treiber für Ihre Grafikkarte oder ein aktuelles Demo? Dann nutzen Sie die top-gewartete Datenbank der Computec Media AG, die sogar Volltextsuchen unterstützt. So finden Sie in Sekundenschnelle die wichtigsten Links zu aktuellen Spielen, Entwicklern und Herstellern sowie alle relevanten Support-Adressen. Unsere prall gefüllte Download-Sektion versorgt Sie mit frischen Demos, Videos und Patches – Ihnen entgeht also nichts. Sind Sie neugierig geworden? Dann besuchen Sie uns doch im Netz unter www.game-on.de.

FRANK MISCHKOWSKI



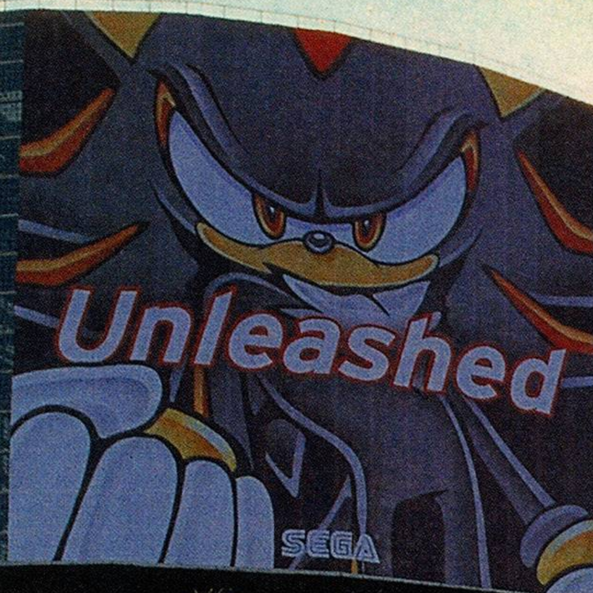
Übersichtlich und aktuell • News, Vorschau, Test und Spezial auf der Startseite.

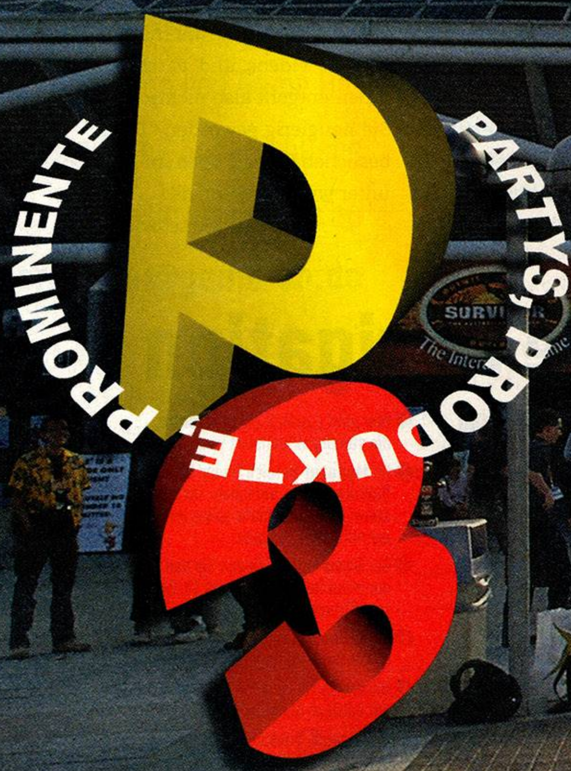
Die Navigation



1. Hier geht's zurück zur **Startseite**, die ständig aktualisiert wird.
2. Im **Magazin**-Bereich finden Sie die Rubriken News, Vorschau, Test, Filmszene, die Lesercharts sowie Infos zur aktuellen Ausgabe.
3. Bei **Game On! TV** finden Sie den Inhalt der aktuellen Sendung und TV-Beiträge zum Streamen.
4. Unter **Spezial** sind alle Specials von Game-On.de zu finden.
5. Unsere Spiele- und Firmen-**Datenbank** mit Volltext-Suchfunktion
6. Die **Tipps & Tricks**-Datenbank mit derzeit etwa 220 Kurztipps, Cheats und Komplettlösungen
7. Die **Download**-Sektion umfasst Demos, Videos, Updates, Tools, Treiber und Ihre persönlichen Fan-Tools.
8. Ihre persönliche **Community**-Startseite mit Features wie Posteingang, Posting-Überwachung, Chats oder einem Organizer mit Terminverwaltung
9. **Service** – Kontakt, Impressum, Intern: Wer steht hinter Game On!?
10. **Abo-Angebote**: Sie wollen ein Abo abschließen? Mit wenigen Mausklicks sind Sie dabei.
11. Dieses Feld erleichtert Ihnen die **Navigation in der Datenbank**.
12. Die **aktuelle Ausgabe** verweist auf den Magazin-Inhalt. Erfahren Sie schon ein paar Tage vor dem Verkaufsstart, was Sie im nächsten Heft erwartet.







partys, produkte, prominente



E3 – zwei unscheinbare Buchstaben, hinter denen eine **30-Milliarden-Mark-Branche** ihr alljährliches Stelldichein gibt. Sehen und gesehen werden – das gilt auf der **weltgrößten Computerspielemesse** nicht nur für Menschen, sondern vor allem für Spiele, deren zukünftiger Erfolg hier festgelegt wird.

Selbst kleinste Programmierteams sind hier vertreten, um für ihr Produkt einen Vertrieb, eine gute Presse und neidische Blicke zu ergattern. Wer kann, wertet seinen Messestand mit leicht bekleideten Damen oder mit Prominenz auf – die Aufmerksamkeit der Besuchermassen ist schließlich das Wichtigste. Daher blitzen an sämtlichen Messeständen riesige Flachbildschirme, wattstarke Verstärker beschallen den Stand (und alle benachbarten Stände) mit Musik, Spielgeräuschen oder Werbetexten und zahllose Computer und Konsolen laden den Messegast zum Probespielen ein.

Lust auf Last Die E3 in Los Angeles ist laut, überfüllt, hektisch und unübersichtlich – kein Ort, an dem der Normalmensch gerne verweilen würde. Und doch steigt die Zahl der Besucher, die innerhalb von nur drei Tagen etliche Hundert Messestände besu- ▶

chen wollen, alljährlich an. Offensichtlich stört es wenig, dass man bis zu 450 Dollar für die Eintrittskarten berappen muss und ein belegter Toast nicht unter zehn Mark zu haben ist. Der allabendliche Taxi-Notstand wird mit stoischer Ruhe hingenommen, ebenso die ständigen Sicherheitskontrollen und der allgegenwärtige Smog, der nicht einmal vor den Messehallen Halt macht. Kein Wunder, schließlich gibt es hier die Zukunft zu sehen.

Konkurrenzkämpfe Was die Welt in den nächsten zwölf Monaten spielen wird, hier steht es schon zum Ausprobieren bereit. Man überbietet sich mit Superlativen, „völlig neue Welten", „erstaunliche Features" und „bislang nicht erlebte Spieltiefen" werden angepriesen – in der Masse der weit über tausend Unterhaltungstitel soll ja schließlich

> Viel Marketing-Geblubber um **jede Menge Spiele**

das eigene Produkt als das beste erkannt werden. Und doch hat es diesmal kein Spiel geschafft, das beherrschende Messethema zu sein. Nicht etwa, weil jedes Programm mit dem nahezu gleichen Marketing-Geblubbere angepriesen worden wäre, sondern weil die Konsolen von Sony, Nintendo und Microsoft die Aufmerksamkeit auf sich zogen. Auf ihren Pressekonferenzen bedachten sich die Topmanager der Hardwarehersteller mit teils groben Verbalattacken und sogar auf den von ihnen organisierten Partys ging es keineswegs nur ums Feiern. Dies überließ man den bis zu 6.000 geladenen Gästen, die sich an Livekonzerten von aufstrebenden Bands und Top-DJs erfreuen konnten. ▸

Superlative

Der weltgrößte Electronic-Entertainment-Event hat mit 62.000 Besuchern aus ca. 100 Ländern in diesem Jahr alle Rekorde gebrochen. Mehr als 400 Aussteller zeigten über 500 Neuheiten. Natürlich wollte sich jeder Aussteller von der besten Seite präsentieren. Was mehr oder weniger den meisten gelang.

1. Der größte Stand

Spielstand • Nintendos Stand war mit ca. 300 qm der größte. Neue Produkte wie der GameCube und der Game Boy Advance verlangen natürlich eine entsprechende Präsentation.





2. Der lauteste Stand

Jukebox • Gefühlte 120 Dezibel gab's beim Stand von Electronic Arts auf die Ohren. Schon nervig, wenn man sich mit den Entwicklern nur schreiend über ihre Spiele unterhalten kann.

3. Die größte Überraschung

Würfelspiel • Wieder Nintendo: Der GameCube kann locker mit der Leistung seiner Konkurrenten mithalten. Die Spiele sprühen vor neuen Ideen und machen Lust auf mehr.





4. Die größte Enttäuschung

Filmvorführer • 3D Realms hat sich immer noch nicht getraut, eine spielbare Demo von *Duke Nukem Forever* zu zeigen. Eine Schande! Schließlich warten Millionen Babes auf ihre Rettung.

5. Der lustigste Stand

Camping-Platz • Der Wohnwagen von Gathering of Developers ist der traditionelle Sammel-Platz für das Party-Volk. Die Jungs wissen einfach, wie man feiert.



TOP 5 der Redaktion



Christian Bigge

1. Freelancer (S. 34)
Weil ich mich an diesem Spiel nicht satt sehen kann, jedes Jahr aufs Neue.

2. Gran Turismo 3 (S. 16)
Weil ich mich momentan an kein motivierenderes Rennspiel erinnern kann.

3. Jedi Knight 2 (S. 37)
Weil Raven die 3D-Engine entwickelt und mir dieses Spiel den Glauben an *Star Wars* zurückgeben kann.

4. Project Ego (S. 9)
Weil Rollenspiele mein heimliches Steckenpferd sind und ich an Peter Molyneux' Visionen glaube.

5. NHL 2002 (S. 42)
Weil die ersten Eishockeyrunden im November Tradition haben, auch ohne große Neuerungen.



Harald Wagner

1. Morrowind (S. 44)
Eines der seltenen echten Rollenspiele – und mit 3D-Grafik zum In-die-Welt-versinken geeignet.

2. Zoo Tycoon (S. 41)
Und es gibt doch noch Innovationen. Zebras mit Löwengerüchen ärgern, Zoobesucher mit Löwen ärgern.

3. Devil May Cry
Schwert- und Gewehrkampf mit nur einem Ziel: sich dabei „cooooI" zu fühlen.

4. Yager
Futuristische Flugsimulation, die Wert auf Spaß legt. Mehr noch als das geniale *Crimson Skies*.

5. Blood Wake
Eigentlich noch mal *Yager*. Allerdings mit Booten und mit jeder Menge Seegang.

Releaseliste Action

SPIELENAME:	ENTWICKLER:	GENRE:	ERSCHEINT:	SYSTEM:	ONLINE:
Alone in the Dark 4	Infogrames	Action-Adventure	2. Quartal 2001	PC, PS1, PS2, DC	www.aloneinthedark.de
Azurik	Adrenium Games	Action-Adventure	1. Quartal 2002	Xbox	www.microsoft.com/games/e3
Barbarian	Saffire	Action-Adventure	2002	PS2	www.titusgames.com/index_us.php
Call of Cthulhu	Headfirst	Action-Adventure	3. Quartal 2001	PC	www.fishtankgames.de
Devil May Cry	Capcom	Action-Adventure	November 2001	PS2	www.capcom.com
Disney's Atlantis: The Lost Empire	Disney Interactive	Action-Adventure	Juni 2001	PC	http://disney.go.com/disneypictures/atlantis/flash/index.html
Galleon	Digital Mayhem	Action-Adventure	Noch nicht bekannt	PC	www.interplay.com
Harry Potter	Know Wonder	Action-Adventure	3. Quartal 2001	PC, PS2	www.electronicarts.de
Hype – The Timequest	Ubi Soft	Action-Adventure	4. Quartal 2001	PS2	www.ubisoft.de
Jonny Drama	Sierra	Action-Adventure	1. Quartal 2002	Xbox	www.jonnydrama.com
La Femme Nikita	Infogrames	Action-Adventure	4. Quartal 2001	PC, PS2	www.infogrames.de
Mad Dash Racing	Crystal Dynamics	Action-Adventure	2002	Xbox	www.eidosinteractive.com/games/info.html?gmid=106
Metal Gear Solid 2	KCET	Action-Adventure	3. Quartal 2001	PS2	www.konami.com
Nightcaster	VR-1 Entertainment	Action-Adventure	1. Quartal 2002	Xbox	www.microsoft.com/games/e3
Onimusha Warlords	Capcom	Action-Adventure	August 2001	PS2	www.capcom.com
Pirates of Skull Cove	Westwood	Action-Adventure	Winter 2001	PC	www.westwood.com
Primal	SCEE Cambridge	Action-Adventure	4. Quartal 2001	PS2	www.scee.com
Prisoner of War: Escape from Colditz Castle	Wide Games	Action-Adventure	2. Quartal 2002	PC	www.codemasters.com
Prisoner of War: Escape from Colditz Castle	Wide Games	Action-Adventure	1. Quartal 2002	PS2	www.codemasters.com
Project Eden	Core Desgin	Action-Adventure	September 2001	PC, PS2	www.eidos.de/games/info.html?gmid=124
Resident Evil – Code: Veronica X	Capcom	Action-Adventure	August 2001	PS2	www.capcom.com
Silent Hill 2	KCET	Action-Adventure	August 2001	PS2	www.konami.com
Star Wars: Obi-Wan	Lucas Arts	Action-Adventure	1. Quartal 2002	Xbox	www.lucasarts.com
The Real Neverending Story	discreet monsters	Action-Adventure	4. Quartal 2001	PC	www.discreetmonsters.de
Zorro	Dreamcatcher	Action-Adventure	4. Quartal 2001	PC, PS2	www.dreamcatchergames.com
Star Wars: Jedi Outcast (Jedi Knight 2)	Raven	Action-Adventure	1. Quartal 2002	PC	www.lucasarts.com
Gun Valkyrie	SEGA	Actionspiel	1. Quartal 2002	Xbox	www.sega.com
JSRF – Jet Set Radio Future	SEGA	Actionspiel	1. Quartal 2002	Xbox	www.sega.com
Action Man Arctic Adventure	Infogrames	Actionspiel	3. Quartal 2001	PC	www.infogrames.de
Airblade	Criterion	Actionspiel	4. Quartal 2001	PS2	www.criterion.com
AquaNox	Massive Development	Actionspiel	4. Quartal 2001	PC	www.aquanox.de
Bass Strike	PAI Corporation	Actionspiel	2. Quartal 2002	PS2	www.thq.de
Batman	Ubi Soft	Actionspiel	Oktober 2001	PS2	www.ubisoft.de
Beam Breakers	Similis Software	Actionspiel	1. Quartal 2002	PC	www.similis.com
Bloody Roar 3	Eighting Core	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS1	www.activision.com
C&C Renegade	Westwood	Actionspiel	3. Quartal 2001	PC	www.westwood.com
Crash Bandicoot: The Wrath Of Cortex	Traveller's Tales	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.unistudios.com
Dragons Lair 3D	Dragonstone Stoftware	Actionspiel	4. Quartal 2001	PC	www.ubisoft.de
E.T.	NewKidCo	Actionspiel	4. Quartal 2001	PS1	www.ubisoft.de
EXO	Particle Systems	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.exo-game.com
Freelancer	Digital Anvil	Actionspiel	2. Quartal 2002	PC	www.digitalanvil.com
From Dusk till Dawn	Dreamcatcher	Actionspiel	4. Quartal 2001	PC	www.dreamcatchergames.com
Fuzion Frenzy	Blitz Games	Actionspiel	1. Quartal 2002	Xbox	www.microsoft.com/games/e3
Giants: Citizen Kabuto	Digital Mayhem	Actionspiel	2. Quartal 2002	PS2	www.interplay.com/giants
Goofy	Disney	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS1	www.dineyinteractive.com
Grand Theft Auto 3	Rockstar Games	Actionspiel	September 2001	PS2	www.rockstargames.com
Half-Life	Gearbox/Valve	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.sierra.com
Independence War 2	Particle Systems	Actionspiel	Juni 2001	PC	www.independencewar2.com
James Bond	Electronic Arts	Actionspiel	4. Quartal 2001	PS2	www.electronicarts.de
Jurassic Park: Survival	Savaga	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.unistudios.com
Kengo: Legacy of the Blade	Crave	Actionspiel	4. Quartal 2001	Xbox	www.cravegames.com
Legacy of Cain: Blood Omen 2	Crystal Dynamics	Actionspiel	4. Quartal 2001	PS2	www.eidosinteractive.com/games/info.html?gmid=110
Legacy of Cain: Soul Reaver 2	Crystal Dynamics	Actionspiel	September 2001	PS2	www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=85
Loons	Infogrames	Actionspiel	4. Quartal 2002	Xbox	www.infogrames.de
Mafia	Illusion Softworks	Actionspiel	4. Quartal 2001	PC	www.mafia-game.com
Maximum Destruction	4 Kis Entertainment	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.ubisoft.de
Medal of Honor	2015 Inc	Actionspiel	3. Quartal 2001	PC	www.electronicarts.de
Oddworld Munch's Oddysee	Oddworld Inhabitants	Actionspiel	1. Quartal 2002	Xbox	www.microsoft.com/games/e3
Police 911	KCET	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.konami.com
Power Rangers: Time Force	THQ	Actionspiel	3. Quartal 2001	PC, PS1	www.thq.de
Rainbow Six: Ghost Recon	Red Storm	Actionspiel	1. Quartal 2002	PC	www.ubisoft.de
Rayman M	Ubi Soft	Actionspiel	4. Quartal 2001	PC, PS2	www.ubisoft.de
RLH – Run Like Hell	Digital Mayhem	Actionspiel	4. Quartal 2001	PS2	www.interplay.com/rlh
Rogue Spear: Black Thorn	Red Storm	Actionspiel	4. Quartal 2001	PC	www.ubisoft.de
Rune	Humanhead Studios	Actionspiel	Juli 2001	PS2	www.humanhead.com
Sgt. Cruise	Virgin Interactive	Actionspiel	1. Quartal 2002	PC	www.vie.co.uk
Shadow Man	Acclaim	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.acclaimsports.com
Shrek	TDK Mediactive	Actionspiel	1. Quartal 2002	Xbox	www.tdk-mediactive.com.
Spider Man	Treyarch LLC	Actionspiel	2. Quartal 2002	GC, PS2	www.activision.com
Spider Man 2	Vicarious Visions	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS1	www.activision.com
Star Trek: Shattered Universe	14 Degrees East	Actionspiel	4. Quartal 2001	PS2	www.interplay.com
State of Emergency	Rockstar Games	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.rockstargames.com
Stuntman	Reflections	Actionspiel	2. Quartal 2002	PS2	www.infogrames.de
Tarzan	Disney	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.disneyinteractive.com
The Getaway	Team SOHO	Actionspiel	4. Quartal 2001	PS2	www.scee.com
The Mummy Returns	Blitz	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.unistudios.com
Thunderhawk: Operation Phoenix	Core Desgin	Actionspiel	4. Quartal 2001	PS2	www.eidos.de/games/info.html?gmid=130
Tim & Struppi	Infogrames	Actionspiel	3. Quartal 2001	PC, PS2	www.infogrames.de
Top Gun	Digital Integration	Actionspiel	4. Quartal 2001	PS2	www.titusgames.com/index_us.php
X-Men Mutant Academy 2	Paradox	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS1	www.activision.com
Yager	Yager Development	Actionspiel	1. Quartal 2002	PC	www.yager.de
Zax – The Alien Hunter	Reflexive	Actionspiel	3. Quartal 2001	PC	www.jowood.com
Crazy Factory	Monte Cristo	Actionspiel	August 2001	PC	www.montechristogames.com
Silent Scope	Konami	Actionspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.konami.com
Star Wars: Rogue Leader	LucasArts	Actionspiel	1. Quartal 2002	GameCube	www.lucasarts.com
Star Wars: Starfighter	LucasArts	Actionspiel	1. Quartal 2002	Xbox	www.lucasarts.com
Dead or Alive 3	Tecmo	Beat 'em Up	1. Quartal 2002	Xbox	www.tecmoinc.com/home.htm
Projekt K-X	Dream Publishing	Beat 'em Up	2. Quartal 2002	Xbox	www.microsoft.com/games/e3
Duke Nukem 3D	3DRealms	Ego-Shooter	Noch nicht bekannt	PC	www.3drealms.com/duke4/index.html
Global Operations	Barking Dog	Ego-Shooter	3. Quartal 2001	PC	www.globalopsgame.com
Halo	Bungie Software	Ego-Shooter	1. Quartal 2002	Xbox	www.microsoft.com/games/e3
Max Payne	3Dealms	Ego-Shooter	Noch nicht bekannt	PC	www.maxpayne.com
Men in Black	Runecraft	Ego-Shooter	4. Quartal 2001	PS1	www.infogrames.de
New Legends	THQ	Ego-Shooter	1. Quartal 2002	Xbox	www.thq.de
Planetside	Varant	Ego-Shooter	1. Quartal 2002	PC	www.station.sony.com/planetside
Red Faction	Volition	Ego-Shooter	3. Quartal 2001	PC	www.thq.de
Red Faction	Volition	Ego-Shooter	2. Quartal 2001	PS2	www.thq.de
Return to Castle Wolfenstein	Gray Matter	Ego-Shooter	3. Quartal 2001	PC	www.activision.com
Robocop	Titus Interactive	Ego-Shooter	3. Quartal 2001	PS2	www.titusgames.com/index_us.php
Soldier of Fortune 2	Raven	Ego-Shooter	4. Quartal 2001	PC	www.activision.com

Messegeflüster Neben dem üblichen „Nice to meet you" und der obligatorischen Visitenkarte wurde auf den Partys auch der aktuelle Klatsch und Tratsch ausgetauscht. So zum Beispiel, dass John Romero (*Daikatana*) einen Publisher und Geldgeber für sein neues Spielprojekt suche. Für das Aufbaustrategiespiel habe er angeblich noch kein Konzept, dafür aber konkrete Geldwünsche: Schon für drei Millionen Dollar würde er sich an die Arbeit machen.

Entwicklungen Der Genre-Trend dieses Jahres: Rollenspiele. Vom Einsteiger bis zum Hardcore-Spieler und vom Actionfan bis zum Abenteurer wird jeder Spielertyp ein passendes Rollenspiel finden. Für eingefleischte Adventure-Fans sieht es da weitaus trister aus: Kein einziges erwähnenswertes Adventure wurde präsentiert. Das Genre wurde von Rollenspielen und Action-Adventures komplett verdrängt, lediglich Multimedia-Hypes wie *Myst* (samt zahlreicher Klone) scheinen diese Entwicklung zu überleben. Und noch ein weiterer Trend war auszumachen: Programmierten die meisten Entwickler bislang für maximal zwei Plattformen, so sind es nun oftmals schon vier. Sowohl der PC als auch die Konsolen Xbox, GameCube und PlayStation 2 scheinen derart attraktiv zu sein, dass es sich kaum ein Hersteller leisten will, sich zu spezialisieren. Etliche Spiele werden daher auf mehreren Plattformen zu bestaunen sein, was die Entwickler jedoch jede Menge Zeit kosten dürfte. Da sich die Pro- ▸

> Rollenspiele für jeden Geschmack – der **Trend des Jahres**

TOP 5 Babes

1. Die Amazonen

Die Waffen der Frauen • Direkt aus Österreich importierte JoWood seine Amazonen. Die vier Mädels hatten nicht nur die kürzeste Kleidung, sondern lieferten auch die beste Show.





2. Wolfenstein-GI-Janes

Sanitäter • Auch auf der E3 gab es den einen oder anderen Spiele-Soldaten, der vor Erschöpfung fast zusammengebrochen wäre und „moralische" Unterstützung brauchte. Leider hat diese Einheit in Wolfenstein keinen Auftritt.



3. Police-Girl

Hände hoch • Frauen, die nicht nur im Haushalt, sondern auch auf der Straße für Ordnung sorgen, finden wir super. Am Messestand von Infogrames sorgte diese Polizistin aber für Stau.

4. Shrek-Attack

Schrecklich • Das ständige Lächeln ist den Amerikanern ja besonders wichtig. Dieses Exemplar hatte das netteste von allen.





5. Magazin-Babe

Cover Girl • Gamer achten wirklich nur bei Spielen aufs Äußere. Trotzdem sind uns innere Werte wie Gameplay und Handling wichtiger.

TOP 5 der Redaktion



Bernd Berheide

1. Unreal Championship (S. 35)
Wahnsinns-Effekte! Dazu eine komplette Welt in noch nie da gewesener Detail-Fülle.

2. Duke Nukem Forever (S. 36)
Keiner ist so cool wie Duke: Come get some! Leider lässt der Gute noch auf sich warten.

3. Devil May Cry
Mit Schwert und Doppel-Wumme Monster schlachten kann sooo cool sein!

4. Dead or Alive 3
Virtua Fighter 4, zieh dich warm an. Geniale Animationen und fotorealistische Grafik.

5. Project Ego (S. 9)
Eine riesige Welt und ich kann machen, was ich will. So stell ich mir Spiele der Next-Gen vor.



Jochen Gebauer

1. Morrowind
Daggerfall war bereits genial, *Morrowind* wird noch viel besser werden.

2. Civilization 3 (S. 38)
Sid Meier und *Civilization* waren bislang schon immer eine süchtig machende Kombination.

3. Republic (S. 11)
Wann kann man sich im realen Leben schon mal so richtig schön dekadent an die Macht putschen?

4. Per Anhalter durch die Galaxis
Wegen des großen Plapperkäfers von Traal – Sie wissen schon: dumm, aber sehr, sehr gefräßig.

5. Shadowbane
Ich wollte eben schon immer mal Weltherrscher sein ...

Releaseliste Adventure

SPIELENAME:	ENTWICKLER:	GENRE:	ERSCHEINT:	SYSTEM:	ONLINE:
Atlantis 3	Cryo	Adventure	Oktober 2001	PC, PS2	www.cryo.fr
Beyond Atlantis 2	Dreamcatcher	Adventure	Juli 2001	PC	www.dreamcatchergames.com
Bionicle	Lego	Adventure	September 2001	PC	www.legomedia.com
Dune	Dreamcatcher	Adventure	4. Quartal 2001	PC	www.dreamcatchergames.com
Egypt Kids	Cyro	Adventure	September 2001	PC	www.cryo.com
Kids Games	Sierra On-Line	Adventure	September 2001	PC	www.sierra.com
Lego Insel 2	Lego	Adventure	September 2001	PC, PS1	www.legomedia.com
Myst 3: Exile	Presto Studios	Adventure	4. Quartal 2001	PC	www.ubisoft.de
Rubu Tribe	Digital Mayhem	Adventure	4. Quartal 2001	PS2	www.rubutribe.com
Torn	Black Isle	Adventure	4. Quartal 2001	PC	http://torn.blackisle.com
Woody Woodpecker	Dreamcatcher	Adventure	4. Quartal 2001	PC, PS2	www.dreamcatchergames.com

Releaseliste Strategie

SPIELENAME:	ENTWICKLER:	GENRE:	ERSCHEINT:	SYSTEM:	ONLINE:
Age of Empires 2	Microsoft	Echtzeitstrategie	Noch nicht bekannt	PS2	www.konami.com
Age of Mythology	Ensemble Studios	Echtzeitstrategie	1. Quartal 2002	PC	www.ensemblestudios.com/aoe
Age of Wonders 2	Triumph Studios	Strategie	1. Quartal 2002	PC	www.triumphstudios.com
American Conquest	Russobit-M Co.	Echtzeitstrategie	Noch nicht bekannt	PC	www.russobit-m.ru
Anno 1503	Sunflowers	Aufbaustrategie	3. Quartal 2001	PC	www.anno1503.de
Battle Realms	Liquid Entertainment	Echtzeitstrategie	3. Quartal 2001	PC	www.battlerealms.com
Civilization 3	Firaxis	Rundenstrategie	4. Quartal 2001	PC	www.firaxis.com
Commandos 2	Pyro Studios	Echtzeitstrategie	Juli 2001	PC	www.commandos2.de
Commandos 2	Pyro Studios	Echtzeitstrategie	September 2001	PS2, DC	www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=78
Die Völker 2	JoWood	Aufbaustrategie	2. Quartal 2001	PC	www.jowood.com
Dune Generations	Cryo Networks	Online-Strategie	November 2001	PC	www.cryonetworks.com
Empire Earth	Stainless Steel Studios	Strategie	3. Quartal 2001	PC	www.sierra.com
Etherlords	Nival	Rundenstrategie	Oktober 2001	PC	www.fishtankgames.de
Flesh & Blood	Boris Games	Rundenstrategie	2. Quartal 2002	PC	www.jowood.com
Herdy Gerdy	Core Desgin	Strategie	Oktober 2001	PS2	www.eidos.de/games/info.html?gmid=129
Hidden & Dangerous 2	Illusion Softworks	Strategie	3. Quartal 2001	PC	www.godgames.com
Kohan	Timegate Studios	Echtzeitstrategie	4. Quartal 2001	PC	www.ubisoft.de
Natural Resistance	SilverStyle	Echtzeitstrategie	3. Quartal 2001	PC	www.jowood.com
Persian Wars	Cryo	Strategie	3. Quartal 2001	PC	www.cryo-interactive.com
Poseidon	Impression Games	Strategie	3. Quartal 2001	PC	www.sierra.com
Praetorians – Die Garde Roms	Pyro Studios	Echtzeitstrategie	2. Quartal 2002	PC	www.pyrostudios.com
Republic: The Revolution	Elixir Studios	Echtzeitstrategie	2. Quartal 2002	PC	www.elixirstudios.com
RIM – Battle Planets	TriNodE Entertainment	Echtzeitstrategie	4. Quartal 2001	PC	www.fishtankgames.de
S.W.I.N.E.	Channel 42	Echtzeitstrategie	4. Quartal 2001	PC	www.fishtankgames.de
Sid Meier's Sim Golf	Firaxis	Aufbaustrategie	3. Quartal 2001	PC	www.firaxis.com/simgolf
Sigma	Relic	Aufbaustrategie	1. Quartal 2002	PC	www.relicnews.com
SimsVille	Maxis	Aufbaustrategie	1. Quartal 2002	PC	http://simsville.ea.com
Star Trek Armada 2	Mad Dog	Echtzeitstrategie	3. Quartal 2001	PC	www.activision.com
Star Trek Bridge Commander	Totally Games	Echtzeitstrategie	3. Quartal 2001	PC	www.activision.com
Star Wars: Galactic Battle Grounds	LucasArts	Echtzeitstrategie	4. Quartal 2001	PC	www.lucasarts.com
Starfleet Command: Orion Pirates	14 Degrees East	Echtzeitstrategie	Juli 2001	PC	www.interplay.com/sfc-op
Stronghold	Firefly Studios	Strategie	Oktober 2001	PC	www.fireflyworlds.com
Versaille 2	Cryo	Strategie	1. Quartal 2001	PC	www.cryo.fr
Warcraft 3	Blizzard	Echtzeitstrategie	3. Quartal 2001	PC	www.blizzard.com
Warrior Kings	Black Cactus	Strategie	4. Quartal 2001	PC	www.sierra.com
Zoo Tycoon	Blue Fang Games	Aufbaustrategie	3. Quartal 2001	PC	www.bluefang.com

Releaseliste Rennspiel

SPIELENAME:	ENTWICKLER:	GENRE:	ERSCHEINT:	SYSTEM:	ONLINE:
Blood Wake	Stormfront Studios	Rennspiel	1. Quartal 2002	Xbox	www.xbox.com
Downforce	Smart Dog	Rennspiel	Noch nicht bekannt	PS2	www.titusgames.com/index_us.php
Eighteen Wheeler	Acclaim	Rennspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.acclaim.com
Europa Raser	Davilex	Rennspiel	Juni 2001	PC, PS1	www.infogrames.de
Hot Wheels: Extreme Racer	THQ	Rennspiel	4. Quartal 2001	PS1	www.thq.de
Hot Wheels: F1 Racer	THQ	Rennspiel	4. Quartal 2001	PC	www.thq.de
Hot Wheels: Mechanix	THQ	Rennspiel	4. Quartal 2001	PC	www.thq.de
Le Mans 24 Stunden	Infogrames	Rennspiel	Juni 2001	PS2	www.lemans-game.com
Lego Racers 2	Lego	Rennspiel	September 2001	PC, PS2	www.legomedia.com
Lego Stunt Rally	Lego	Rennspiel	August 2001	PC	www.legomedia.com
Mad Dash Racing	Crystal Dynamics	Rennspiel	1. Quartal 2002	Xbox	http://crystal.anthill.com
Matchbox: Emergency Patrol	THQ	Rennspiel	3. Quartal 2001	PC	www.thq.de
Matchbox: Mission Bravo	THQ	Rennspiel	3. Quartal 2001	PC	www.thq.de
Mega Race 3	Dreamcatcher	Rennspiel	4. Quartal 2001	PC, PS2	www.dreamcatchergames.com
Motor City Online	EA Games	Online-Rennspiel	3. Quartal 2001	PC	www.electronicarts.de
MX 2002	Pacific Coast Power & Light	Rennspiel	4. Quartal 2001	PS2	www.thq.de
Mxrider	Infogrames	Rennspiel	4. Quartal 2001	PS2	www.mxraider-game.com
Nascar Heat	Monster Games	Rennspiel	2. Quartal 2002	Xbox	www.infogrames.com
Nicktoons Racing	Software Creations Group	Rennspiel	Juni 2001	PS2, PC	www.infogrames.de
Project Gotham Racing	Bizarre Creations	Rennspiel	1. Quartal 2002	Xbox	www.microsoft.com/games/e3
Rally Trophy	Bugbear	Rennspiel	1. Quartal 2002	PC	www.jowood.com
Smugglers Run	Rockstar Games	Rennspiel	Oktober 2001	PS2	www.rockstargames.com
Star Wars: Racer Revenge	LucasArts	Rennspiel	1. Quartal 2002	PS2	www.lucasarts.com
Supercar Street Challenge	Exakt	Rennspiel	3. Quartal 2001	PC, PS2	www.activision.com
Test Drive	Infogrames	Rennspiel	4. Quartal 2001	PS2	www.infogrames.de
Test Drive	The Pitbull Syndicate	Rennspiel	2. Quartal 2002	Xbox	www.infogrames.com
Test Drive Off Road	Infogrames	Rennspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.infogrames.de
VCL: Motor Mayhem	Beyond Games	Rennspiel	4. Quartal	PS2	www.infogrames.de
Wacky Races	Infogrames	Rennspiel	Juni 2001	PS2	www.infogrames.de
WipeOut Fusion	SCEE Liverpool	Rennspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.scee.com
World Rally Championship	Evolution Software	Rennspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.scee.com
World's Scariest Police Chases	Unique Development	Rennspiel	2. Quartal 2001	PS1	www.activision.com

TOP 5 der Redaktion

Christian Klinger



1. Unreal 2 (S. 35)
Weil *Doom 3* noch auf sich warten lässt.

2. Return to Castle Wolfenstein (S. 37)
Gerade Himmlers Zombie-Kabinett verspricht unterhaltsame Nachtstunden.

3. Freelancer (S. 34)
Möchte es unbedingt spielen, bevor mir die ersten grauen Haare wachsen.

4. Planetside (S. 10)
Ego-Shooter mit bis zu 3.500 Teilnehmern – weiterer Kommentar unnötig.

5. Duke Nukem Forever (S. 36)
Chicks vor bösen Aliens retten, dazu fühlte ich mich schon immer berufen.

Philipp Rohwedder



1. Majestic (S. 13)
Dieses Spiel öffnet neue Dimensionen: Die Wahrheit ist doch irgendwo da draußen ist.

2. GTA 3
Wenn Sie wüssten, wie unmöglich es ist, vor dem Verlags-Gebäude einen Parkplatz zu finden!

3. Arcanum (S. 14)
Es gibt ein Leben nach *Fallout*. Der Kampf zwischen Tradition und Fortschritt ist nicht aufzuhalten.

4. Unreal 2 (S. 35)
Die Screenshots gesehen? So geniale Grafik-Effekte hatte noch kein Spiel.

5. Torn
Das perfekte Spiel für den Winter. Lang, schön und mit einer ausgeklügelten Story. Schneit's schon?

grammierung aller vier Plattformen drastisch voneinander unterscheidet, könnte man genauso gut ein komplett neues Spiel erstellen. Diese Strategie fährt beispielsweise LucasArts: *Starfighter Special Edition* wird nur für die Xbox erscheinen, *Rogue Leader* nur für den GameCube, *Racer Revenge* nur für die PlayStation 2 und *Galactic Battleground* nur für den PC. Auf der diesjährigen Messe herrschte noch große Uneinigkeit darüber, welche Plattform die Gunst der Spieler für sich gewinnen wird – nächstes Jahr werden immerhin die Verlierer feststehen. Um mit einem der meistgehörten Sätze dieser E3 zu schließen: „See you next year." Na klar!

HARALD WAGNER/BERND BERHEIDE

Titel: schmerzlich vermisst

Einige Titel konnten wir nirgends auf der E3 entdecken. Zwar wurden sie weder angekündigt noch gab es Hinweise auf eine Präsentation, dennoch gaben wir bis zum Schluss der Messe die Hoffnung nicht auf. Insbesondere handelte es sich um *Doom 3* von id Software und *Fallout 3* von Interplay. Mehr als ein „vielleicht nächstes Jahr" war den PR-Managern nicht zu entlocken.

Releaseliste Rollenspiel

SPIELENAME:	ENTWICKLER:	GENRE:	ERSCHEINT:	SYSTEM:	ONLINE:
Arcanum	Troika Games	Rollenspiel	2. Quartal 2001	PC	www.sierra.com
Armalion	Ikarion	Rollenspiel	4. Quartal 2001	PC	www.armalion.de
Arx Fatalis	Fishtank	Rollenspiel	4. Quartal 2001	PC	www.fishtankgames.de
Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal	BioWare	Rollenspiel	Juni 2001	PC	www.interplay.com/bg2throne
Baldur's Gate: Dark Alliance	Black Isle	Rollenspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.bioware.com/nwn/index.html
Black Moon Chronicles	Cryo Networks	Online-Rollenspiel	November 2001	PC	www.blackmoon-online.com
Diablo 2 – Lord of Destruction	Blizzard	Rollenspiel	Juli 2001	PC	www.blizzard.com
Dungeon Siege	Gas Powered Games	Rollenspiel	3. Quartal 2001	PC	www.dungeonsiege.com
Earth and Beyond	Westwood	Online-Rollenspiel	Herbst 2001	PC	www.westwood.com
EverQuest: The Shadows of Luclin	Varant	Rollenspiel	Dezember 2001	PC	http://everquest.station.sony.com/luclin
Freedom Force	Irrational Games	Rollenspiel	4. Quartal 2001	PC	www.myfreedomforce.com
Gorasul	SilverStyle	Rollenspiel	2. Quartal 2001	PC	www.jowood.com
Grandia 2	Game Arts Co	Rollenspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.ubisoft.de
Legacy of Kain: Blood Omen 2	Crystal Dynamics	Rollenspiel	4. Quartal 2001	PS2	www.eidos.de/games/embed.html?gmid=90
Magic & Mayhem: The Art of Magic	Bethesda Softworks	Rollenspiel	2. Quartal 2002	PC	http://aom.bethsoft.com/main.html
Neverwinter Nights	BioWare	Rollenspiel	September 2001	PC	www.neverwinternights.com
Pool of Radiance 2	SSI	Rollenspiel	3. Quartal 2001	PC	www.poolofradiance.com
The Elder Scrolls 3: Morrowind	Bethesda Softworks	Rollenspiel	4. Quartal 2001	PC	www.elderscrolls.com
The Elder Scrolls 3: Morrowind	Bethesda Softworks	Rollenspiel	4. Quartal 2001	Xbox	www.elderscrolls.com
The Lost	Irrational Games	Rollenspiel	4. Quartal 2001	PS2	www.irrational-games.com
Throne of Darkness	Click Entertainment	Rollenspiel	August 2001	PC	www.sierra.com

Releaseliste Sportspiel

SPIELENAME:	ENTWICKLER:	GENRE:	ERSCHEINT:	SYSTEM:	ONLINE:
All Star Baseball	Acclaim	Sportspiel	4. Quartal 2001	GC	www.acclaimsports.com
Amped	Microsoft	Sportspiel	1. Quartal 2002	Xbox	www.microsoft.com/games/e3
Dark Summit	THQ	Sportspiel	1. Quartal 2002	Xbox	www.thq.com.
Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim	Sportspiel	Aug. 2001/Nov. 2001	PS2/GC, XBox	www.acclaimsports.com
ESPN International Winter Sports 2002	KCEO	Sportspiel	3. Quartal 2001	PS2, Xbox	www.konami.com
ESPN National Hockey Night 2002	KCEO	Sportspiel	3. Quartal 2001	PS2, Xbox	www.konami.com
ESPN NFL Primetime 2002	KCEO	Sportspiel	3. Quartal 2001	PS2, Xbox	wwww.konami.com
ESPN Winter X Games Snowboarding 2	KCEO	Sportspiel	4. Quartal 2002	PS2, Xbox	www.konami.com
ESPN X Game Skateboarding	KCEO	Sportspiel	September 2001	PS2	www.konami.com
FIFA 2001	EA Sports	Sportspiel	3. Quartal 2001	PC, PS2, PS1	www.electronicarts.de
G3	Acclaim	Sportspiel	3. Quartal 2001	PS2, GC	www.acclaimsports.com
Hoyle Board Games	Sierra On-Line	Sportspiel	September 2001	PC	www.sierra.com
Hoyle Card Games	Sierra On-Line	Sportspiel	September 2001	PC	www.sierra.com
Jeremy McGrath's Supercross World	Acclaim	Sportspiel	4. Quartal 2001	PS2, GC	www.acclaimsports.com
Legends of Wrestling	Acclaim	Sportspiel	4. Quartal 2001	PS2	www.acclaimsports.com
Madden NFL 2002	EA Sports	Sportspiel	3. Quartal 2001	PC	www.electronicarts.de
Matt Hofmann's Pro BMX	Rainbow Studio	Sportspiel	4. Quartal 2001	PS2, DC, PS1	www.activision.com
MiniGolf Maniacs	Dynamix	Sportspiel	August 2001	PC, PS2,	www.sierra.com
NBA 2Night 2002	KCEO	Sportspiel	3. Quartal 2001	PS2, Xbox	www.konami.com
NBA Street	NuFX	Sportspiel	2. Quartal 2001	PC	www.electronicarts.de
NFL Quarterback Club 2002	Acclaim	Sportspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.acclaimsports.com
NHL 2002	EA Sports	Sportspiel	3. Quartal 2001	Xbox, PC, PS2	www.electronicarts.de
Salt Lake 2002	Attention To Detail	Sportspiel	Januar 2002	PC	www.atd.co.uk/html/atdfr.htm
Salt Lake 2002	Attention To Detail	Sportspiel	November 2001	PS2	www.atd.co.uk/html/atdfr.htm
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	UEP Systems	Sportspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.activision.com
This Is Football 2002	Team SOHO	Sportspiel	3. Quartal 2001	PS2	www.scee.com
Tony Hawk's Pro Skater 2	Treyarch LLC	Sportspiel	3. Quartal 2001	Xbox	www.activision.com
Tony Hawk's Pro Skater 3	Treyarch LLC	Sportspiel	4. Quartal 2001	PS1, PS2, Xbox	www.activision.com
Tony Hawk's Pro Skater 2x	Activision	Sportspiel	1. Quartal 2002	Xbox	www.activision.com
Trans World Skateboarding	Barking Dog	Sportspiel	4. Quartal 2001	Xbox	www.infogrames.de
Trans World Snowboarding	Barking Dog	Sportspiel	2. Quartal 2002	Xbox	www.infogrames.de
Trans World Surf	Angel Studios	Sportspiel	2. Quartal 2002	Xbox, PS2	www.infogrames.de
Trophy Hunting 5	Dynamix	Sportspiel	August 2001	PC	www.sierra.com
UEFA Challenge	Infogrames	Sportspiel	Juni 2001	PS2	www.infogrames.de
UEFA Champions League	Silicon Dreams	Sportspiel	Noch nicht bekannt	PS2	www.sdstudio.com

Releaseliste Simulation

SPIELENAME:	ENTWICKLER:	GENRE:	ERSCHEINT:	SYSTEM:	ONLINE:
Airforce Delta Storm	Konami	Simulation	1. Quartal 2002	Xbox	www.konami.com
Destroyer Command	SSI	Simulation	3. Quartal 2001	PC	www.ubisoft.de
Dropship	SCEE Camden	Simulation	4. Quartal 2001	PS2	www.scee.com
Flight Simulator 2002	Microsoft	Simulation	4. Quartal 2001	PC	www.flighsimulator.com
Hoyle Casino	Sierra On-Line	Simulation	September 2001	PC	www.sierra.com
IL2 – Sturmovik	Blue Byte	Simulation	4. Quartal 2001	PC	www.ubisoft.de
Lego Creator Harry Potter	Lego	Simulation	Oktober 2001	PC	www.legomedia.com
Lock On: Mederon Air Combat	Ubi Soft	Simulation	3. Quartal 2001	PC	www.ubisoft.de
Mech Commander 2	Microsoft	Simulation	Juli 2001	PC	www.microsoft.com/games/home/default.asp
Republic: The Revolution	Elixir Studios	Simulation	1. Quartal 2002	PC	www.elixir-studios.co.uk/htm/republic.html
Silent Hunter 2	SSI	Simulation	3. Quartal 2001	PC	www.ubisoft.de
The Sims Online	Maxis	Simulation	1. Quartal 2002	PC	www.thesims.com
Train Simulator	Microsoft	Simulation	2. Quartal 2001	PC	www.microsoft.com/games/home/default.asp
Trophy Bass 5	Dynamix	Simulation	Dezember 2001	PC	www.sierra.com
Capitalism 2	Ubi Soft	WiSim	4. Quartal 2001	PC	www.ubisoft.de
Car Tycoon	vectorcom	WiSim	4. Quartal 2001	PC	www.fishtankgames.de
Der Verkehrsgigant	JoWood	WiSim	2. Quartal 2001	PS1	www.verkehrsgigant.com
Frontierlands	JoWood	WiSim	1. Quartal 2002	PC	www.jowood.com
Industriegigant 2	JoWood	WiSim	3. Quartal 2001	PC	www.jowood.com
Trade Empires	Frog City	WiSim	4. Quartal 2001	PC	www.eidos.de/games/info.html?gmid=128

Releaseliste Sonstige Spiele

SPIELENAME:	ENTWICKLER:	GENRE:	ERSCHEINT:	SYSTEM:	ONLINE:
Monopoly Tycoon	Deep Red	Brettspiel-Umsetzung	3. Quartal 2001	PC	www.infogrames.de
Tetris Worlds	THQ	Denkspiel	4. Quartal 2001	PC	www.thq.de
The Incredible Machine	Dynamix	Denkspiel	Juli 2001	PC	www.sierra.com
The Weakest Link	Activision	Denkspiel	2. Quartal 2001	PS1	www.activision.com
You don't know Jack 5	Jellyvision	Denkspiel	September 2001	PC	www.sierra.com
Ministry of Sound	moderngroove	Musikprogramm	3. Quartal 2001	PS2	www.ubisoft.de
MTV Music Generator 2	Jester Interactive	Musikprogramm	Juni 2001	PS2	www.codemasters.de
Star Wars: Galaxies	LucasArts	Online-Spiel	3. Quartal 2002	PC	www.lucasarts.com

VERSANDKOSTENFREI

Titel des Monats DM 79,99*

OPERATION FLASHPOINT – COLD WAR CRISIS

GAME IT!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

www.game-it.com

PC CD · PlayStation · Dreamcast · Nintendo 64 · DVD

GAME ON! 5/2001 – Bewertung: 1,5 – Fazit: "Wer hier nicht sofort fündig wird, ist selber schuld."

Game it! – ciao!.com 05/01 – DER BESTE GAMESHOP

- Startopia* 79,99 DM
- Conflict Zone 79,99 DM
- Alone in the Dark 4* 89,99 DM
- Anachronox 79,99 DM
- Baldurs Gate 2 AddOn Thron des Bhaals* 49,99 DM
- Rune AddOn Halls of Valhalla* 49,99 DM
- Edge of Chaos* 69,99 DM
- Eurofighter Typhoon 69,99 DM

GEHEIMTIPP

Z2 Steel Soldiers **79,99 DM**

Auch engl. Version erhältlich!

+++ Kein Mindestbestellwert +++

PREISKNALLER

Abada* 29,99
Action Pack
- HeavyMetal2/KissPsycho Circus 39,99
Age of Empire 2 Mission - Khan 19,99
Age of Empire - Gold incl. Exp.Rom 24,99
Age of Empires 2: Miss. und Kampagne 24,99
Alpha Centauri 19,99
Alpha Centauri - Alien Crossfire 24,99
Amerzone 24,99
Anstoß 2 Gold 19,99
Armored Fist 2 Classic 29,99
Armored Fist 3 29,99
Atlantis 1+2 39,99
Autobahn Raser 1 14,99
Autobahn Raser 2 19,99
Axis & Allies 24,99
Baldurs Gate Saga 39,99
Baldurs Gate* 19,99
Battle Isle Platinum Edition 14,99
Battle Isle 4: Der Andosia Konflikt 29,99
Battle Zone 2 19,99
Biathlon 2001* 34,99
Blade Runner KD CD 19,99
Blitzschlag - Sudden Strike Add-On 39,99
Brain Fix* 39,99
Bundesliga Stars 2000 Classic 24,99
Catan die erste Insel (Gold Edition) 39,99
Civilization 2: Test of Time 24,99
Colin McRae Rally Classic 29,99
Comanche Gold Classic 29,99
C & C Alarmstufe Rot Classic 24,99
C & C 1 Megabox 29,99
Commandos:Double Pack - Spiel+Mission 39,99
Creatures Playground 34,99
Croc 14,99
Cultures Add-On Rache d. Regengottes 29,99
Dark Reign 2 19,99
Darkstone Classic kd. 29,99
Delta Force dA 29,99
Delta Force 2 dA LOW PRICE 29,99
Demon World 2 29,99

Der Klomanager 29,99
Der Patrizier 19,99
Der Wächter der Schatten 24,99
Devil Inside 24,99

Preisknaller 9,99
Age of Wonders 9,99
Alone in the Dark 3 9,99
Balls of Steel 9,99
Big Brother 2 9,99
Big Brother - The Game 9,99
Biing 2 kD. 9,99
Chroniken des schwarzen Mondes 9,99
Emergency - Fighters for Life DVD Box 9,99
Stephen King: F13 Limited Edition 9,99
Game Gallery 1 9,99
Ground Control: Dark Conspiracy 9,99
Heretic 2 engl. 9,99
Interstate 82 9,99
Jagged Alliance Teil 2 9,99
Käfer total Sp 9,99
Little Big Adventure 9,99
Metal Fatigue 9,99
Need for Speed 2 9,99
RTL Euro League Soccer 9,99
Septerra Core JC + Handbuch 9,99
Shanghai 2 Drachenauge 9,99
Siedler 2 Gold Classic 9,99
Siege of Avalon 9,99
Silver SP 9,99
Starcraft 9,99
Syndicate Wars + Dark Omen Classic 9,99
Total Annihilation 9,99
Tzar 9,99

Diablo Special edA. 34,99
Diablo 2 Limited Ed. - Making of 39,99
Die Rache der Sumpfhühner 3 24,99
Die Sims - Mission - Das volle Leben 29,99
Die Sims - Party ohne Ende 34,99
Dracula 2 39,99

Dragonfire 29,99
Driver SP 29,99
Dune 2000 Classic 29,99
Dungeon Keeper 2 Classic 24,99
Eastern Front 29,99
Emergency Police 29,99
Enemy engaged - Comanche vs. Hokum 29,99
Europa Universalis 29,99
European Air War 24,99
Everquest Minibox US 39,99
Everquest - Scars of Velious(AddOn) 39,99
Evil Islands 24,99
Evolva Mutation Pack 39,99
Faust 29,99
Final Fantasy 8 39,99
Fleet Command Classic 29,99
Force Commander - Classic 39,99
Freespace 1+2* 19,99
Freespace 2 - Dimension Pack 39,99
Future Cop LAPD 14,99
Gabriel Knight 3 Gold 34,99
Gabriel Knight Anthology dt. 34,99
Game Gallery Millenium Edition 19,99
Game Maker 2000 Hammerpreis 29,99
Gamers Choice 19,99
Gold Strategie Games CD-Rom 29,99
Grand Prix 3 EV 24,99
Grand Prix : Track Pack 24,99
Grim Fandango 39,99
Half Life Blue Shift 34,99
Half Life Blue Shift edA 34,99
Half Life Counterstrike US 24,99
Half Life Generation Pack DV 29,99
Half Life Gunman Chronicles kompl. EV 39,99
Heart of Darkness SP 24,99
Imperium der Ameisen 24,99
Imperium Galactica 2 Best of Infogrames 24,99
Incoming 19,99
Indiana Jones 5 19,99
Industriegigant Gold SP 24,99
Invasion Deutschland (Crazy D-Day) 29,99

Israeli Air Force Classic 24,99
Jack Quiz Pack (Teil 1 + 2) 39,99
Jackpot 29,99
Jedi Alliance 19,99
Jedi Knight 19,99
Karnickeljagd 24,99
Kicker - Fußball-Manager 24,99
Kingdom under Fire 29,99
Kiss Psycho Circus DV 19,99
König Artus 29,99
Kurt der Fußballmanager 29,99
Kuss - Shooter (Uli Stein)* 29,99
Leisure Suit Larry Collection 2001 34,99
Longest Journey 34,99
Lucas Arts 10 Adventures dA 34,99

Preisknaller 7,99
Goal 7,99
Septerra Core EV 7,99

MahJong Master 3 19,99
Maus 1 39,99
Maus 2 39,99
Mech Commander 24,99
Mechwarrior 3 24,99
Midtown Madness (Microsoft) 24,99
Might & Magic 8 Best Off Classic 29,99
Monkey Island Collection 1-3 29,99
Moon Project 14,99
Moorhuhn - Winter Edition 24,99
MTV Skateboarding Classic 29,99
Music 2000 24,99
M1 Tank Platoon 2 24,99
NBA Live 2000 Classic 24,99
Need for Speed 4
- Brennender Asphalt Classic 29,99
NHL 2000 Classic 24,99
Nice 2 Kingsize 34,99
Nocturne 19,99
NOX Classic 29,99
Nuclear Strike 14,99

Outlive 29,99
Panzer Commander AK JC 19,99
Peacemaker 34,99
Pharao 24,99
Pizza Syndicate 19,99
Planescape Torment 29,99
Planescape Torment - Memorial Box 34,99
Police Quest Swat 3 24,99
Pro Pinball: Big Race USA dt. 24,99
Pro Pinball: Fantastic Journey 24,99
Rainbow Six - Gold Pack 34,99
Rainbow Six: Urban Operations 34,99
Rebel Assault 2 19,99
Resident Evil dt. 24,99
Riding Star 39,99
Ring der Nibelungen 24,99
Risiko 2 29,99
Roller Coaster Tycoon Loopy Landscapes 34,99
RTL Alarm für Cobra 11 Classic 34,99
RTL Boxen - Box Manager 14,99
RTL - Der Clown 39,99
Ruhm und Reichtum 29,99
Rückkehr nach Krondor 24,99
SAGA - Vikings 24,99
Sanitarium 19,99
Shogun - Total War - Mongol Invasion* 24,99
Sid Meiers Gettysburg 14,99
Siege Of Avalon 2 29,99
Siege of Avalon 3* 29,99
Sim City 2000 19,99
Sim City 3000 Classic 29,99
Soulbringer Best of Infogrames 29,99
Star Trek
- Der Aufstand 14,99
- Star Fleet Command CaptainEd. 39,99
Star Wars
- Racer Classic 29,99
- Behind the Magic dt 29,99
- Rebellion CD ROM kD. 39,99
Starcraft + Broodwar 24,99
Starcraft + Broodwar + DVD 34,99
Starlancer 39,99

Starsiege Universe
(=Starsiege+Tribes) 34,99
Sternenfahrer von Catan 24,99
Submarine Titans 29,99
Superbikes 2000 Classic 24,99
Supreme Snowboarding Sp 24,99
System Shock 2 Classic 24,99
Taxi Driver 19,99
Thandor 24,99
The Dig 19,99
Theme Park World Classic 29,99
Tom Clancy SSN 14,99
Traitors Gate 29,99
Ultima Online Renaissance 29,99
Ultima Online - Third Dawn 24,99
Unreal Tournament edA. Sp 24,99

Preisknaller ab 3,99
Abomination 5,99
Dark Omen (Warhammer) 4,99
Earth Siege 2 CD 3,99
Excessive Speed 4,99
F22 Total Air War 4,99
Galador - Der Fluch des Prinzen 5,99
Killer Loop 5,99
KKND Classic 4,99
Siedler Classic 4,99

Vampire: The Masquerade EV 19,99
Verkehrsgigant Best of JoWood 29,99
Vermeer 19,99
Völker GOLD SP 29,99
Werner - 100% Schwarzarbeit* 29,99
Western Front 24,99
Wheel of Time SP 29,99
Worms: Armageddon dt. 29,99
X-Beyond the Frontier ink Mission 39,99
X-Wing + Mission Disk 19,99
X Wing vs.Tie Fighter + Mission Balanc. 39,99
X-Wing: Alliance 39,99
24 Stunden von Le mans Sp 24,99

PC CD-ROM

Adlertag - Die Luftschlacht um England 74,99
Adventure Pinball Forgotten Island 59,99
Age of Empire 2 -The Conquerors 54,99
Age of Empires Collector Edition 74,99
Age of Empires 2 79,99
Aikens Artifact 74,99
Airfix Dogfighter 54,99
Alice - American McGee 49,99
Allegiance edA 69,99
Alone in the Dark 4* 89,99
America - No Peace beyond the line 69,99
Anachronox* 79,99
Anno 1503 - Aufbruch in eine neue...* 89,99
Anno 1602 - Königsedition 54,99
Anstoss Action 84,99
Anstoss 3 59,99
Aquanox* 79,99
Arcanum* 89,99
Art Attack* 44,99
Art of Magic* 84,99
Asherons Call dA 69,99
Asterix Maxi Gaudium* 59,99
Autobahn Raser 3 59,99
Baldurs Gate 2 79,99
Baldurs Gate 2 Thron des Bhaals* 49,99
Beyond Pearl Harbor: Pacific Warriors US 59,99
Black & White 79,99
Blair Witch Project Vol. 3 44,99
Bundesliga Manager X 89,99
Bundesliga Stars 2001 79,99
B17 Flying Fortress 2 69,99
Car Tycoon* 79,99
Casanova* 79,99
Civilisation Call to Power 2 DV 49,99
Clive Barkers Undying edA 69,99
Colin McRae Rally 2 49,99
Combat Flight Simulator 2.0 89,99
C & C Renegade 79,99
C & C 2 Megabox 54,99

C & C 3 Megabox 74,99
C & C: Alarmstufe Rot 2 dt 74,99
Commandos 2* 84,99
Commandos:Doppelpack + Löbü 49,99
Conflict Zone (Peacemakers)* 84,99
Cossacks 79,99
Crime Cities 54,99
Crimson Skies 89,99
Cultures - Entdeckung Vinlands CLASSIC 49,99
Cultures - inkl. Add-On 59,99
Dark Project 2 - The Metal Age 79,99
Das Geheimnis der Druiden 79,99
Dave Mirra Freestyle BMX 59,99
Delta Force 3 Land Warrior edA 89,99
Der Clou 2 89,99
Der Industriegigant 2* 89,99
Descent - Venture Pack 49,99
Desperados 89,99
Deus Ex DA uncut 74,99
Diablo 2 Add-On: Lords of Destruction* 59,99
Die Sims 74,99
Dino Crisis 79,99
Divine Divinity* 89,99
Dracula 1 + 2 69,99
Dragon Riders 84,99
Edge of Chaos* 69,99
Egypt 2 69,99
Emperor - Schlacht um Dune* 84,99
Escape from Alcatraz* 89,99
Etherlords* 79,99
Euro Tour Cycling* 59,99
Eurofighter Typhoon 69,99
Europa Raser* 59,99
EverQuest DeLuxe 84,99
Everquest - Ruins of Kunark 49,99
Evil Dead 74,99
Evil Twin* 84,99
Excalibug* 79,99
E-Racer 69,99

Falcon 4.0 kD. Win95 54,99
Fallout Apocalypse 49,99
Fallout Tactics 79,99
Far Gate* 79,99
Fifa 2001 84,99
Final Curse 69,99
Fly 2K 79,99
Freedom 84,99
Fritz 6.0 79,99
Frontschweine 44,99
Fussball Manager - Bundesliga 2001 44,99
F1 Championship Season 2000 89,99
F1 Official Team Manager 89,99
F1 Racing Championship 79,99
F1 World Grand Prix 2000 74,99
Game Programming Starter Kit 4.0 79,99
Gangsters 2* 79,99
Giants 74,99
Gilde* 89,99
Gothic 74,99
Ground Control Anthology 44,99
Gunship III dt. 69,99
Half Life Generation v 2 44,99
Heroes Chronicles
- Clash of the Dragons 44,99
- Conquest of the Under. 44,99
- Master of the Elements 44,99
- Warlords o. Wasteland 44,99
- The Final 49,99
Hired Team Trial: Gold US 74,99
Homeworld Universe 54,99
Hostile Waters 79,99
Icewind Dale 69,99
Icewind Dale Herz des Winters ADDON 44,99
Icewind Dale + Herz des Winters 79,99
Insane 74,99
Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business 49,99
Star Wars - Jedi Knights + Mission edA 44,99
John Madden NFL 2001 edA 79,99

Kicker 2 69,99
King of the Road* 84,99
Kiss Pinball 49,99
König Artus 2* 59,99
Legende des Propheten und des Mörders 69,99
Legends of Might & Magic* 84,99
Lego Insel 2 74,99
Links LS 2001 89,99
Mafia* 79,99
Max Payne* 84,99
MDK 2 Snipers Edition 49,99
Mech Commander 2 US* 149,99
Mechwarrior 4 89,99
Mercedes Benz Truck Racing Classic 44,99
Midtown Madness 2 74,99
Mission Humanity 54,99
Monkey Island 4 - Flucht von... 89,99
Monopoly Tycoon* 69,99
Myst 3 - Exile* 79,99
Myst 3 - Exile US* 139,99
Nascar Racing 4 49,99
NBA Live 2001 89,99
Necronomicon 64,99
Need for Speed Motor City* 74,99
Need for Speed: Porsche 79,99
NHL 2001 79,99
No One Lives Forever 79,99
Normandy WW2 US 49,99
Offroad 69,99
Oil Tycoon 79,99
Oni 74,99
Operation Flashpoint* 79,99
Original War* 79,99
Patrizier 2 89,99
Persian Wars* 54,99
Pharao Gold 69,99
Play the Games Vol. 3 64,99
Police Quest SWAT 3 Elite Edition 49,99
Pro Pinball Collection (Maximum Pinball) 44,99

Pro Rallye 2001 79,99
Project Eden* 84,99
Project IGI 79,99
Rainbow Six Rogue Spear Platinum Pack 64,99
Raub 79,99
The Real Never Ending Story* 74,99
Red Faction* 79,99
Rim - Battle Planets 74,99
River World 69,99
Roller Coaster Tycoon 59,99
RTL Skispringen 2001 44,99
Rugby 2001 EV 79,99
Rune 74,99
Rune Add-On: Halls of Valhalla* 49,99
Sacrifice Special Edition 79,99
Serious Sam 49,99
Severance: Blade of Darkness 74,99
Sheep Dog 'n Wolf* 84,99
Shogun 69,99
Siedler 4 74,99
Silent Hunter 2* 69,99
Sim City 3000 Deutsche Edition 69,99
Sim Coaster US-Version 109,99
Snow Storm 59,99
Software Tycoon* 79,99
Squad Leader* 79,99
Star Trek
- Away Team 79,99
- Creator Warp 2 54,99
- New Worlds US 129,99
- The Fallen dt 74,99
- Voyager Elite Force 59,99
- Voyager Elite Force Add-On* 44,99
Star Wars Episode 1: Battle for Naboo 84,99
Star Wars - Magie eines Mythos 44,99
Star Wars:Die Dunkle Bedrohung 49,99
Starfleet Command 2 69,99
Starpeace 74,99
Starship Troopers EV 69,99

Startopia - Die Raumstation* 79,99
STCC Touring Car Championship 79,99
Sudden Strike CD 79,99
Sudden Strike forever (off. Add On) 54,99
Summoner* 69,99
Summoner EV 69,99
Superbike 2001 79,99
Tachyon edA 69,99
Techno Mage 89,99
Theme Park Manager 49,99
Three Kingdoms 79,99
Timeline 79,99
Tomb Raider Die Chronik 84,99
Tony Hawk's Pro Skater 2 59,99
Totally Unreal Special Edition 44,99
Tribes 2 69,99
Tropico 69,99
TV - Star 49,99
Typing of the dead 74,99
UEFA Challenge 64,99
Ultima Online Gametime Code 69,99
Ultima World Edition 69,99
Vampire Special 59,99
Völker 2* 84,99
Wer wird Millionär? 64,99
Werner: Asphaltbrenner* 69,99
Wiggles* 99,99
WISO Sparbuch 2000/2001 69,99
WISO Steueroffice 2001 99,99
Wizards & Warriors edA 64,99
World Championship Snooker 79,99
Worms World Party 54,99
X-Com Enforcer US* 99,99
You don't know Jack 3 - Abwärts 79,99
Zeitmaschine 74,99
Zeus - Herrscher des Olymp 79,99
Z2 Steel Soldiers* 79,99

+++ Versandkostenfrei ab 100,00 DM Warenwert +++

Unsere Bestelladresse für (Deutschland)
- Telefon: 0831 / 57 51 57, 01805-GAME IT [01805-4263 48]
- Telefax:: 0831 / 57 51 555
- Internet: www.game-it.com
- E-mail: Bestellung@game-it.com
- Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 100,00 DM Warenwert
- Versandkosten: Bestellungen über Internet, schriftlich oder telefonisch 2,99 DM + 5,00 NNG
- Teillieferung: ab Warenwert von 40,- DM
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Unsere Bestelladresse für (Österreich)
- Game it! AG - A-6691 Jungholz
- Tel. 05676/8372
- Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr,
Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

Shops:

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

26122 Oldenburg
Game Shop
Staulinie 16 - 17 - 0441/12622

28195 Bremen
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 9 - 0421/1692978

30159 Hannover
SOFTSALE
Marktstr. 45 - 0511 / 322936

31134 Hildesheim
Softsale-Partner Ralf Höft Spiele
Bernwardstr. 7 - 05121 / 515519

31582 Nienburg
SOFTSALE
Schlossplatz 19 - 05021 / 910416

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

76829 Landau
Westbahnstr. 11 - 06341/144191

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87527 Sonthofen
Magic Media
Blumenstraße 17

87600 Kaufbeuren
Game it! Kaufbeuren
Ledergasse 3 - 08341/971269

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08341/971269

88131 Lindau
3Plus
Rickenbacherstr. 73 - 08382 / 9676-0

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 5 – 09231/667650



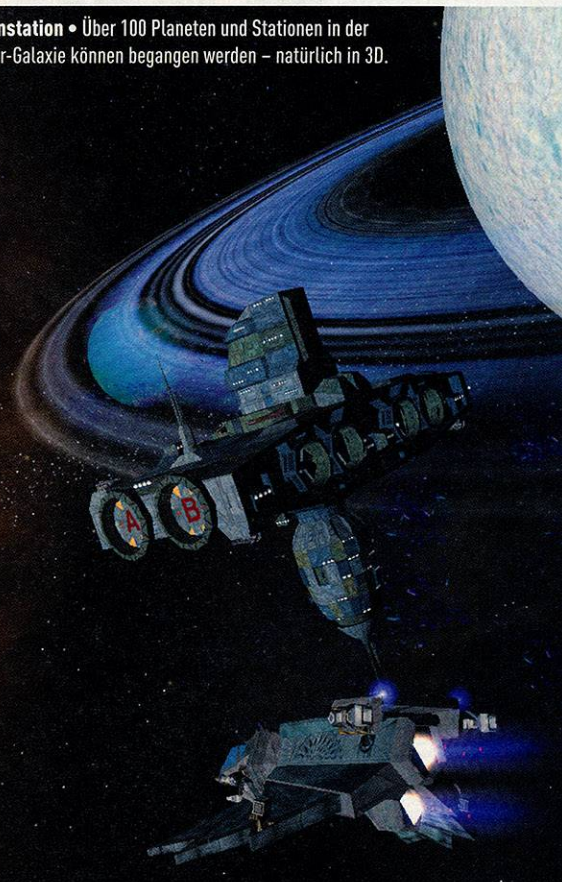
Sind Sie Action-Fan? Herzlichen Glückwunsch, dann dürfen Sie sich auf **jede Menge Highlights** freuen. Kein anderes Genre wurde auf der E3 mit so vielen potenziellen Hits bedacht. Hier unsere Top-Ten-Liste:

Platz 1 PC ▪ **Microsofts größtes Spiele-Projekt**

Freelancer

Allen Gerüchten zum Trotz: *Freelancer* wird für den PC kommen, glaubt man den aktuellen Aussagen von Microsoft. In Planung befindet sich ebenfalls eine Online-only-Version. Auch zwei Jahre nach Ankündigung ist das Spiel von Digital Anvil unser Favorit. Die Grafik ist schlichtweg atemberaubend, und das obwohl die *Freelancer*-Spielewelt riesig ist. Denn Sie dürfen sich nicht nur im Weltraum herumtreiben, sondern auch auf Stationen und Planeten – natürlich alles in 3D! Über einhundert dieser Himmelskörper können Sie einen Besuch abstatten, dazu treiben Sie Handel, geben Konvois Geleitschutz oder treiben als Pirat Ihr Unwesen. Folgen Sie der Storyline, wird das Spiel situationsabhängig Missionen aus insgesamt 300 möglichen generieren. Sie können die *Freelancer*-Galaxie aber auch auf eigene Faust erkunden. Alle Ihre Aktionen wirken sich direkt auf Ihren Ruf aus. Als Pirat werden Sie gejagt, häufen Sie Reichtümer an und haben großen Einfluss auf die Wirtschaft. Je nachdem welchen Ruf Sie genießen, werden NSCs anders auf Sie reagieren. Und dann gibt es da ja auch noch acht konkurrierende Machtblöcke. Einem dieser Systeme können Sie sich anschließen, müssen das aber nicht zwangsweise tun, denn *Freelancer* verfügt über ein völlig offenes Spielkonzept. Eine solch interaktive und selbstständig agierende Umgebung hat es in noch keiner Weltraum-Simulation gegeben. Wird bloß Zeit, dass das Mammut-Projekt endlich fertig wird.

Entwickler: Digital Anvil **Erscheint:** 1. Quartal 2002 **Online:** www.microsoft.com/games/freelancer



Zwischenstation • Über 100 Planeten und Stationen in der Freelancer-Galaxie können begangen werden – natürlich in 3D.

Viel Verkehr • Alle Aktionen bestimmen Ihren Ruf. Die vom Computer gesteuerten Charaktere reagieren darauf.

Platz 2 PC ■ Grafisch genial, spielerisch grandios

Unreal 2

Das Spiel mit den wohl spektakulärsten Effekten auf der E3 kommt für den PC. Die verbesserte *Unreal*-Engine erlaubt die zehnfache Menge an Polygonen bei Charakteren und die hundertfache (!) für die Darstellung der Landschaft. Erhabene Texturen lassen die *Unreal 2*-Welt unglaublich realistisch aussehen. Gleiches gilt für die Waffeneffekte. So lassen sich mit dem Flammenwerfer ganze Heerscharen von Gegnern in ein Feuermeer verwandeln. Positiv überrascht hat uns auch *Unreal Championship* für die Xbox, dass wir Ihnen in den Konsolen-News vorgestellt haben.

Entwickler: Legend Entertainment **Erscheint:** 1. Quartal 2002
Online: www.unreal2.com



Grill-Fest • Wenn Sie die grafische Güte der neuen Unreal-Technik erleben, werden Sie Feuer und Flamme sein.

Platz 3 PS2 ■ Der Stealth-Shooter schlechthin

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty



Von hinten • Dreht Ihnen eine Wache den Rücken zu, haben Sie viele Möglichkeiten, einen Gegner zu „überwinden".

Mit *Metal Gear Solid 2* hat Schöpfer Hideo Kojima ein Meisterwerk geschaffen. Grafik und Animationen sind das Beste, was man auf der PS2 zu sehen bekommt. Die Interaktion mit der Umgebung entspricht fast der Realität. Nahezu alle Gegenstände kann man für seine Zwecke missbrauchen. Zudem machen Solid Snakes neue Bewegungsmanöver ihn zu einem perfekten Agenten.

Entwickler: KCET **Erscheint:** 4. Quartal 2001
Online: www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/index.html

Platz 4 PC ■ Hail to the King!

Duke Nukem Forever

Schon seit zwei Jahren warten wir auf den Release dieses Spiels. Und dann gab's auf der E3 nicht viel mehr als einen Trailer zu sehen. Buhhh! Dukes oberste Maxime: Babes retten – natürlich. Ob mit dem Raketenwerfer im wunderschönen Las Vegas oder auf Motorrädern, Booten und Raumschiffen: Zeigen Sie den Aliens, was Unholden blüht, die Frauen kidnappen! Das gezeigte Material berechtigt zu der Hoffnung, dass der Nachfolger noch genialer wird als der erste 3D-Auftritt. Warten wir also noch ein Weilchen ...

Entwickler: 3D Realms **Erscheint:** Noch nicht bekannt
Online: www.3drealms.com



Broooommm! • Duke kann sich auch in seinem aktuellen Titel auf erprobtes Werkzeug verlassen.

Rufende Turbine

Ein weiteres Online-Rollenspiel entwickelt Turbine Entertainment für Microsoft. *Asherons Call 2* beeindruckt vor allem mit seiner spektakulären Grafik. Allerdings dürfte es bis zur endgültigen Veröffentlichung noch eine Weile dauern.

Medienkombi

Disney will als Werbekampagne für seinen Film *Atlantis: The Lost Empire* zwölf Millionen Kopien des gleichnamigen Online-Rollenspiels unters Volk bringen. Das Spiel ist als Einführung für den im Juni startenden Film geplant und soll dessen Vorgeschichte erzählen.

Schlachten-Reich

Die Entwickler von Red Alert versehen ihr *Battle Realms* gerade mit den letzten Feinschliffen. Besonders interessant macht das Echtzeitstrategiespiel sein lebendes Ressourcensystem.

Action-Freund kommt in die Jahre

Chris Roberts, der Altvater der *Wing Commander*-Reihe, arbeitet zurzeit an *Conquest: Frontier Wars*, einem Weltraum-Echtzeitstrategiespiel in 2D.

Zurück zu den Wurzeln

Ein weiterer *Stirb Langsam*-Ableger erwartet uns mit *Die Hard: Nakatomi Plaza* von Piranha Interactive. Das Spiel soll eng an den ersten Film angelehnt sein und Sie dürfen als John McClane so richtig aufräumen.



Ätherische Herrscher

Die Etherlords kämpfen in einer 3D-Fantasy-Welt um die Macht. Das Strategiespiel setzt dabei auf massig grafische Effekte und Rundenkämpfe.

Neue Helden in 3D

Die neuste Version des Rundenstrategiespiels besitzt eine komplett überarbeitete 3D-Grafik. *Heroes of Might & Magic* ist ab Herbst in den Läden zu haben.

Platz 5 PS2 ■ Der erste Bond-Top-Titel

James Bond 007 in ... Agent under Fire

Das PS2-Spiel mit dem langen Namen vereinigt zwei Spielprinzipien: Ego-Shooter und Rennspiel. Auch wenn Sie weiter Ihre strikten Befehle von M und Ihre coolen Waffen von Q erhalten, werden Sie in eine völlig neue Story hineinversetzt. Natürlich besteht auch in diesem Bond-Spiel Ihre Aufgabe darin, die Welt zu retten, was allerdings so spektakulär wie nie zuvor sein dürfte.

Entwickler: Electronic Arts **Erscheint:** 1. Quartal 2002 **Online:** www.electronicarts.com



Zeitansage • Was wäre Bond ohne so schönes Spielzeug aus Mister Qs geheimen Laboratorien?

Platz 6 Xbox ■ Teamplay mit Munch und Abe

Oddworld: Munch's Oddysee



Blitzschlag • Nach der Behandlung im Konverter kämpfen diese Bewohner auf Ihrer Seite.

Fantastische Landschaften, gepaart mit den besten Animationen auf der Xbox, erwarten Sie hier. Zudem pulsiert das Leben wie in keinem anderen Spiel: Wellen kräuseln sich auf der Wasseroberfläche, Bäume wiegen sich im Wind und Kleingetier kreucht und fleucht in jeder Ecke. Dank der Interaktionssoftware GameSpeak können Sie Nichtspieler-Charaktere mit verschiedenen Methoden dazu bringen, etwas für Sie zu tun.

Entwickler: Oddworld Inhabitants **Erscheint:** 1. Quartal 2002 **Online:** www.microsoft.com/games/oddworld

Platz 7 PC ■ Respekt ist alles

Mafia: La Cosa Nostra

Grafisch ist die *Mafia*-Hauptstadt Lost Heaven wohl die schönste Stadt, die man auf einem PC bisher gesehen hat, ebenso ihre Bewohner und Fahrzeuge. Moralisch sieht es nicht so gut aus: Bandenkriege beherrschen das Bild und Sie sind mittendrin. Als Fluchthelfer, Killer oder Bankräuber dürfen Sie in 20 Missionen mit über 60 originalgetreu nachgebildeten Fahrzeugen durch die Gegend rasen und mit zahlreichen Waffen auf Ihre Gegner feuern.

Entwickler: Illusion Softworks **Erscheint:** 4. Quartal 2001 **Online:** www.mafia-game.com



Bleivergießen • Waffengewalt gehört bei der Mafia zum Tagesgeschäft. Im Spiel von Illusion Softworks gibt's davon reichlich.

Platz 8 PC ▪ Blaskowitz ist zurück

Return to Castle Wolfenstein



Lack & Leder • In Wolfenstein dürfen Sie auch mal die Peitsche rausholen.

Nun also doch: Die Abenteuer von Ranger B. J. Blaskowitz werden auch in Deutschland veröffentlicht. Activision hat Grey Matter Interactive damit beauftragt, eine deutschlandkonforme Version des Shooters anzufertigen, d. h., staatsfeindliche Symbole werden aus dem Spiel entfernt. So dürfen auch hiesige Spieler üblem Gesindel und Untoten, die aus fiktiven Geheimlaboratorien stammen, an die Gurgel gehen. Die *Quake 3*-Engine verleiht auch diesem PC-Shooter eine spektakuläre Optik.

Entwickler: Grey Matter Interactive **Erscheint:** 1. Quartal 2002
Online: www.activision.com/games/wolfenstein

Platz 9 PC ▪ Rückkehr des Jedi-Ritters

Star Wars: Jedi Outcast (Jedi Knight 2)

Endlich wieder Laser-Schwerter schwingen! Dazu noch mit stark verbesserter Optik. Raven Software hat bei den Arbeiten an den Animationen zum *Jedi Knight*-Nachfolger ganze Arbeit geleistet. Alle neuen Kampftechniken und Manöver sehen äußerst realistisch aus. Noch stärker als im ersten Teil werden Sie Ihre Gegner mit Jedi-Kräften beeinflussen können. Echtes *Star Wars*-Feeling kommt bei den atemberaubend schönen Szenarien wie der Wolken-Stadt auf.

Entwickler: Raven Software/Lucas Arts **Erscheint:** 1. Quartal 2002 **Online:** www.lucasarts.com



Die dunkle Seite • Kyle Katarn wollte aus Angst vor der dunklen Seite kein Jedi mehr sein – jetzt muss er sich seiner Vergangenheit stellen.

Platz 10 PC ▪ Rache tut weh

Max Payne

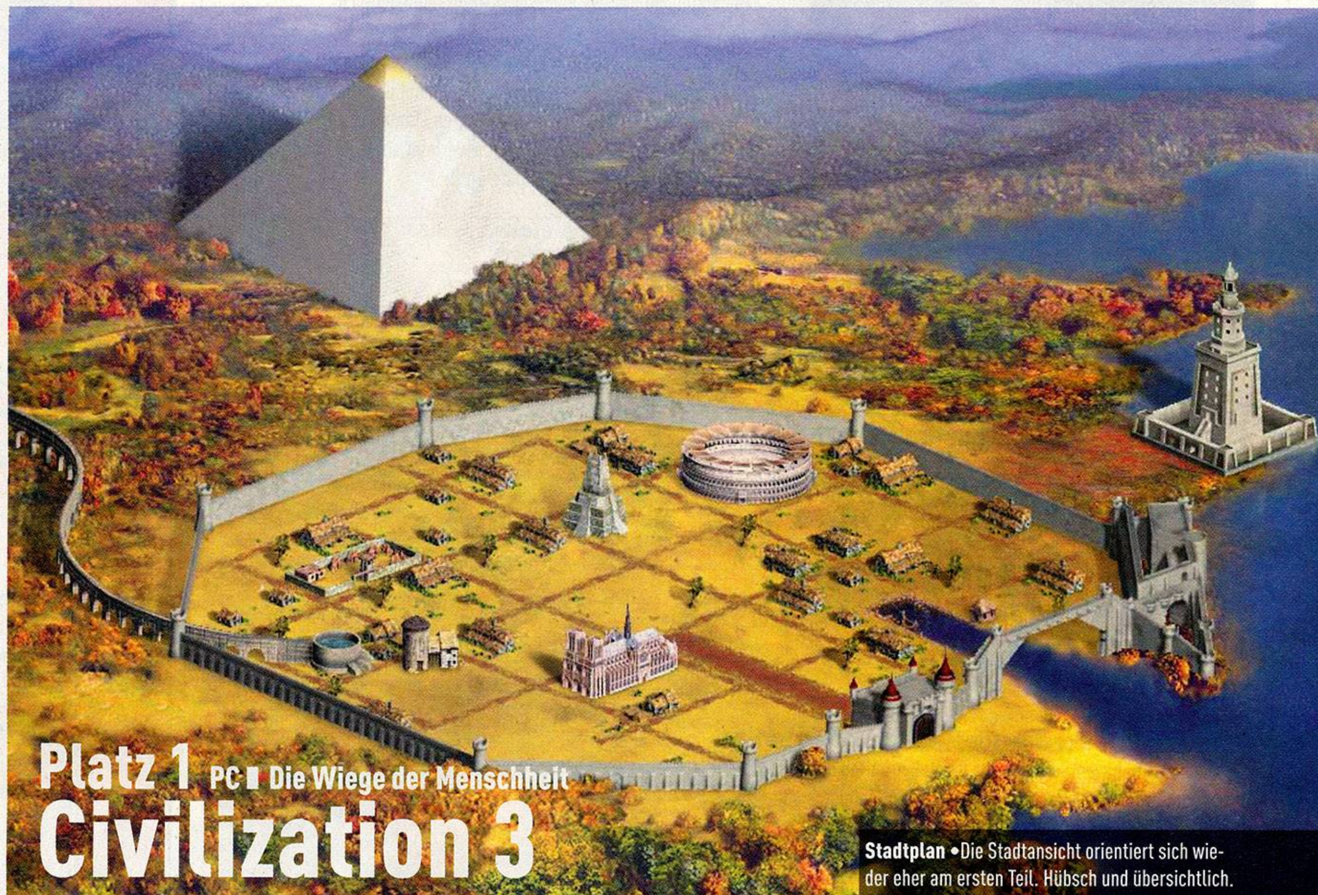


Max in Trouble • Lichtscheues Gesindel der New Yorker Unterwelt bereitet Max keine Kopfschmerzen. Das Rezept: Eine Bleispritze.

Die Story um einen im Untergrund operierenden Cop, der schließlich von allen Seiten gejagt wird, ist nichts Neues. Aber das PC-Spiel, das mit einer geballten Ladung Action aufwartet, begeistert auch noch nach seinem x-ten E3-Auftritt. Max wird aus der *Tomb Raider*-Perspektive durch die Straßen der im Chaos versunkenen Metropole New York gelenkt und sorgt bei seinen Gegnern für reichlich – PAIN.

Entwickler: Remedy Entertainment **Erscheint:** Juli 2001 **Online:** www.maxpayne.com

Neben den Action-Krachern machten allein zahlenmäßig die Neuerscheinungen im Strategiesektor den dicksten Messe-Batzen aus. Gut für Deutschland, deren Zocker immer wieder gern **Schlachten lenken, Imperien aufbauen oder Städte planen**. Hier die E3-Highlights:



Platz 1 PC ■ Die Wiege der Menschheit

Civilization 3

Stadtplan • Die Stadtansicht orientiert sich wieder eher am ersten Teil. Hübsch und übersichtlich.

Das berühmteste Strategiespiel aller Zeiten wird ein drittes Mal neu aufgelegt. Dass es sich dabei nicht nur um eine zeitgemäße Adaption handelt, war klar. Was die Änderungen im Einzelnen betrifft, haben wir uns auf der E3 angesehen. Obwohl Sid Meier, der Gottvater der Strategiespiele, sich persönlich um die Entwicklung des dritten *Civilization* kümmert, hat sich auf den ersten Blick nicht viel verändert. Im Detail betrachtet, gibt es dann aber doch einige revolutionäre Neuerungen. So erhalten zum Beispiel Handel und Ressourcenmanagement einen höheren Stellenwert. Geld als Grundlage aller Dinge hat ausgedient. Sie benötigen jetzt Eisen und andere Bodenschätze, um Einheiten aufzustellen und Gebäude zu errichten. Entsprechend haben Diplomatie-Optionen, wie etwa ein Handelsembargo oder Botschaften in fremden Städten, weit reichende Folgen.

Der McDonalds-Effekt Völlig neu ist auch die Kulturentwicklung Ihrer Untertanen, die unabhängig von ihrer Nationalität funktioniert. Mit Büchereien und religiösen Gebäuden produzieren Sie so genannte Kulturpunkte. Mit diesen können Sie auch die Einwohner anderer Nationen beeinflussen und diese sogar dazu treiben, dass andere Völker Ihre Kultur annehmen. So lösen Sie auf friedliche Weise die ein oder andere Revolte aus. Weiterhin beschleunigen die Kulturpunkte die Integration eroberter Städte. Optisch hat sich natürlich auch einiges getan. Die Einheiten sind komplett in 3D animiert und bewegen sich sogar, während sie auf Befehle warten. Fazit: Auch Teil 3 verspricht ein ausgezeichnetes Spiel zu werden, das, ohne mit bewährten Tugenden zu brechen, neue Akzente setzen wird.

Entwickler: Firaxis **Erscheint:** 4. Quartal 2001
Online: www.firaxis.com



Des Kaisers neue Kleider • Das Herzstück des Spiels, die Weltkarte, wurde komplett überarbeitet.



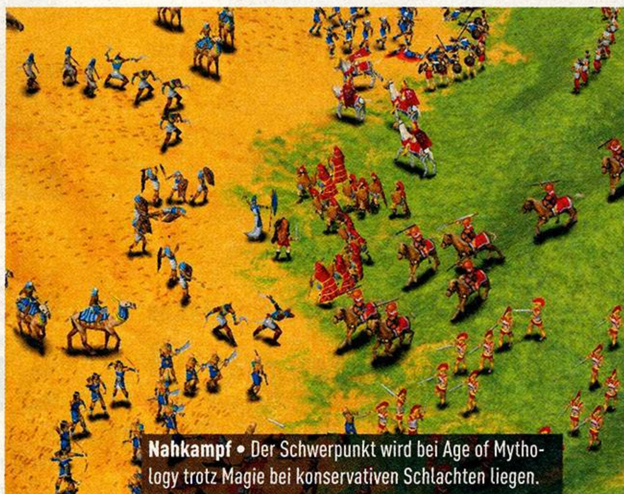
Übersichtlich • Dank klar strukturierter Menüs behält man die Kontrolle über sein Reich.

Platz 2 PC ▪ Feldzug im Fantasy-Land

Age of Mythology

Statt weiter in Richtung Zukunft zu stürmen, konzentrieren sich die Entwickler der *Age of Empires*-Reihe erst einmal auf die strategischen Möglichkeiten in einer Fantasy-Welt. Statt um Sprüche und Monster geht es trotzdem primär um den Wettstreit verschiedener Zivilisationen. Erwartet uns also ein *Age of Kings* mit Elfen? Nicht ganz. Obwohl die Verwandtschaft offensichtlich ist, werden Bestandteile wie Götter und Magie für ein neues, spannendes Spielgefühl sorgen.

Entwickler: Ensemble Studios **Erscheint:** 2. Quartal 2002 **Online:** www.ensemblestudios.com



Nahkampf • Der Schwerpunkt wird bei Age of Mythology trotz Magie bei konservativen Schlachten liegen.

Platz 3 PC ▪ Land in Sicht

Anno 1503

Bei *Anno 1503* fiel natürlich sofort die detaillierte Grafik auf. Wolken schweben über den Schirm, Einwohner wuseln durch die Straßen, die 250 verschiedenen Gebäude sowie die Figuren werfen echte Schatten und der Wassereffekt sieht großartig aus. Dank 15 unterschiedlicher Militäreinheiten ist das Kampfsystem abgerundeter als im Vorgänger und die unterschiedlichen Klimazonen mit ihrer Flora und Fauna sorgen für Langzeitmotivation.

Entwickler: Sunflowers **Erscheint:** 4. Quartal 2001 **Online:** www.anno1503.com



Auf zu neuen Ufern • Dank fantastischer Grafik und verbessertem Konzept dürfte Anno1503 einer der Strategieknüller des Sommers werden.



Platz 4 PC ▪ Vae Victis!

Praetorians – Die Garde Roms

In der Zeit der Soldatenkaiser erweitern Sie die Grenzen des römischen Imperiums, mit dem Ziel vor Augen, den Kaiserthron selbst zu erobern. Jede der fast 1.000 verschiedenen Einheiten, egal ob Fußtruppen, Bogenschützen oder eben die Prätorianer, haben ihre eigenen Fähigkeiten und Begabungen. Als Kampfplatz dienen sämtliche Provinzen, wie Gallien oder Ägypten, und selbst Gladiatorenkämpfe werden Sie bestehen müssen, bevor Sie in Rom einmarschieren können.

Entwickler: Pyro Studios **Erscheint:** 2. Quartal 2002 **Online:** www.pyrostudios.com



Belagerung • Die Ägypter haben der römischen Legion nichts entgegenzusetzen.

Hau den Artus!

Mit *Excalibur* kündigte Auran Software (*Dark Reign*) einen Mix aus Rollenspiel und Third-Person- Actionspiel für den Winter an. In der Fantasy-Welt von Arthurian werden Sie mit Ihrem Charakter Albion, Camelot und Avalon durchkämmen und jede Menge Monster und menschliche Fieslinge plätten. Die Ähnlichkeiten zur Artus-Sage sind garantiert kein Zufall.



Wie bei einem Beat ´em Up soll es bei Excalibur auch auf den gekonnten Einsatz von Kampftechniken ankommen.

Dauer-Siedler

Bereits im Juli soll eine Mission-CD zu *Die Siedler 4* erscheinen, kündigte Ubi Soft an. Neben fünf neuen Kampagnen und etwa 50 Missionen soll die Zusatz-CD einen Zufallsgenerator zur Kreation eigener Karten enthalten. Ein Add-on zum Spiel ist für November geplant. Dort werden sich *Siedler*-Fans auf ein neues Volk, die Trojaner, freuen können.



Erst im November gesellen sich zu Mayas, Römern und Wikingern die Trojaner.

Zwerge im Netz

Einen runderneuerten Web-Auftritt hat Innonics seinen *Wiggles* spendiert, die nun im September Ihren Monitor unsicher machen sollen. Neugierige finden viele Infos unter www.wiggles.de.

Erfahrungspunkte gratis

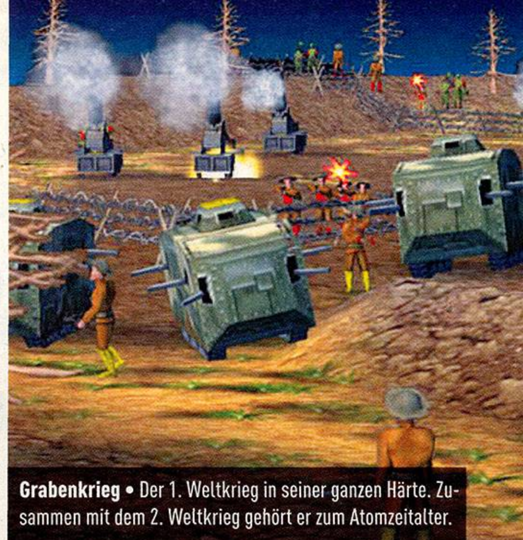
Virgin Interactive wird Ende Mai eine kostenlose Erweiterung zum Rollenspiel *Icewind Dale* ins Netz stellen. Die etwa 75 MB große Dungeon-Erweiterung wird nicht nur bis zu 40 neue magische Gegenstände und weitere Monster umfassen, sondern auch eine neue Hauptquest als Story-Ergänzung anbieten.

Platz 5 PC ▮ Die Welt bin ich

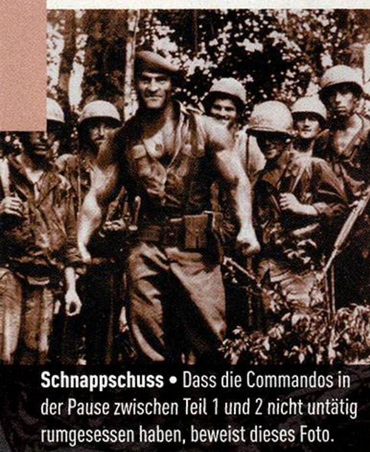
Empire Earth

Wie erwartet, nähert sich *Empire Earth* der Vollendung. Designer Rick Goodman von den Stainless Steel Studios sprach von 75 Prozent der Spielumgebung, die bereits fertig gestellt wurde. Nähere Informationen gab es unter anderem zu den Missionen. In der Kampagne wird es etwa 40 verschiedene Szenarien geben. Die 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte, über die sich das Spiel erstreckt, werden dabei in zwölf Epochen unterteilt. Insgesamt dürfen Sie sich auf 200 verschiedene Einheiten im Spiel freuen.

Entwickler: Stainless Steel Studios **Erscheint:** August 2001 **Online:** www.sierrastudios.com/games/empireearth/



Grabenkrieg • Der 1. Weltkrieg in seiner ganzen Härte. Zusammen mit dem 2. Weltkrieg gehört er zum Atomzeitalter.



Schnappschuss • Dass die Commandos in der Pause zwischen Teil 1 und 2 nicht untätig rumgesessen haben, beweist dieses Foto.

Platz 6 PC ▮ Ende des Fronturlaubs

Commandos 2

Nachdem sich *Commandos* weltweit mehr als eine Million Mal verkaufte, kommt bald der zweite Teil in die Läden. Neben den drei neuen Charakteren, dem Dieb Lupin, Natascha und dem Hund Whiskey, gibt es auch jede Menge neuer Fahrzeuge, die dem Spieler zur Verfügung stehen. Dank der 3D-Grafik kann die Karte jetzt stufenlos gedreht und gezoomt werden. Außerdem dürfen Sie auch im Pazifik und der Arktis Ihr Leben aufs Spiel setzen.

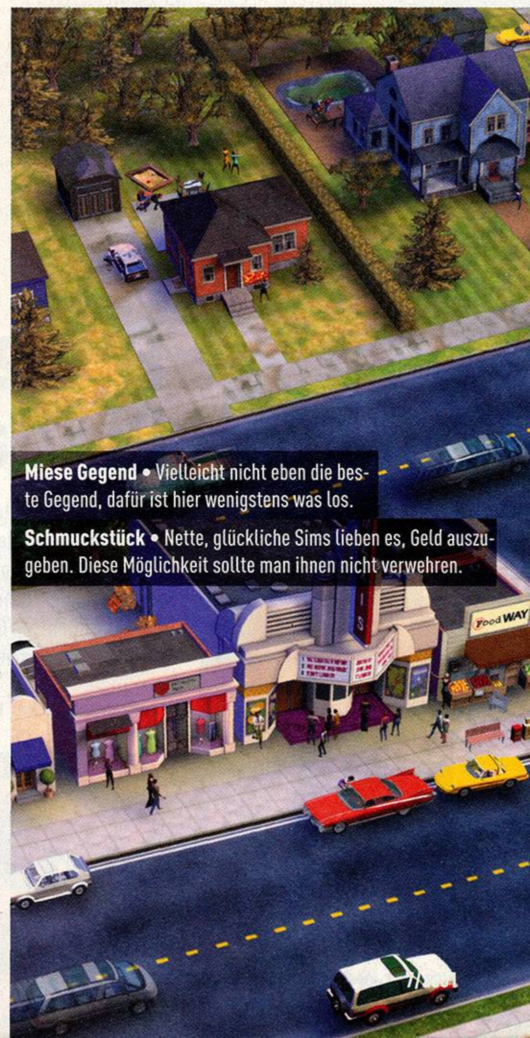
Entwickler: Pyro Studios **Erscheint:** Juni 2001 **Online:** www.pyrostudios.com

Platz 7 PC ▮ Digitale Dorf-Idylle

SimsVille

Wer schon immer dachte, seine Sims wären zu einsam, der kann ihnen bald ein ganzes Dorf bauen. Damit die digitalen Bewohner dort auch glücklich sind, müssen Sie ihnen Firmen für Arbeitsplätze bauen, Supermärkte, Restaurants und Nachtclubs errichten. Der Kreativität des Spielers sind dabei kaum Grenzen gesetzt. Ob Sie nun ein langweiliges Vorstadtkaff errichten oder Ihre Siedlung zu einem Slum voller Krimineller und Tagediebe machen, solange die Sims zufrieden sind, ist die Welt in Ordnung. Um das Ganze perfekt zu machen, können Sie Stadtfeste, Partys und Konzerte veranstalten.

Entwickler: Maxis **Erscheint:** 1. Quartal 2002 **Online:** http://simsville.ea.com



Miese Gegend • Vielleicht nicht eben die beste Gegend, dafür ist hier wenigstens was los.

Schmuckstück • Nette, glückliche Sims lieben es, Geld auszugeben. Diese Möglichkeit sollte man ihnen nicht verwehren.

Platz 8 PC ▮ Ein Heim für Tiere

Zoo Tycoon

Erinnern Sie sich an die Zoo-Besuche Ihrer Kindheit? Faule Affen, ein paar uralte Tiger und massig langweiliges Viehzeug, das merkwürdig roch. Aber jetzt wird alles anders. Bei *Zoo Tycoon* können Sie den Tierpark Ihrer Träume bauen und ihn mit wirklich spannenden Attraktionen füllen. Insgesamt dürfen Sie für 40 Kreaturen ein perfektes Gehege errichten. Ob Ihr Tiergarten dann aber auch den Besuchern gefällt, ist eine andere Sache. Denn die sind mal wieder oberpingelig. *Theme Park* lässt schön grüßen.

Entwickler: Blue Fang Games **Erscheint:** Herbst 2001 **Online:** www.bluefanggames.com



Sonntags im Zoo • So schön kann es sein: Glückliche Besucher und zufriedene Tiere.

Platz 9 PC ■ Das Kapital

Industriegigant 2

Endlich ist es bei JooWooDs Wirtschaftssimulation auch möglich, mit den Konkurrenten Handel zu treiben. Die Anzahl der Produkte wurde beträchtlich nach oben geschraubt, ebenso die Menge der Transportmöglichkeiten, nun über 50 an der Zahl. Dazu gehören alle Arten von Schienenfahrzeuge, Trucks und auch Schiffe. Um den Produktionszyklus besser überwachen zu können, gibt es Lagerhäuser. Wem die Produktionsphase zu umständlich ist, der darf Ausgangs- beziehungsweise Zwischenprodukte ebenso verkaufen.

Entwickler: JooWooD **Erscheint:** 3. Quartal 2001 **Online:** www.jowood.com

Alle Wege führen zum Geld • Als erfolgreicher Tycoon benötigt man eine perfekte Logistik.

Platz 10 PC ■ Möge die Macht mit dir sein

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Vor dem Hintergrund der *Star Wars*-Saga kämpfen Sie für das Ende des Bürgerkrieges. Dafür können Sie sich für eine von sechs Seiten entscheiden. Ob nun für das Imperium, die Rebellen, Wookies, Gungans, Naboo oder die Handelsföderation, nur eine Partei kann den Sieg davontragen. Über 200 verschiedene Einheiten in Ihren Streitkräften sorgen für vielfältige taktische Optionen. Kämpfe in Asteroidenfeldern wird es genauso geben wie Gefechte in unterirdischen Städten oder reguläre Bodenschlachten. *Galactic Battlegrounds* wird mit Sicherheit ein Echtzeitstrategiespiel, das nicht nur *Star Wars*-Fans begeistern kann. Die 3D-Engine für das Spiel wurde übrigens von den Ensemble Studios (*Age of Empires*) eingekauft.

Entwickler: Lucas Arts **Erscheint:** 3. Quartal 2001 **Online:** www.lucasarts.com/e3/one/

fstand • Ein Bataillon Sturmtruppen liefert sich
Gefecht mit einer Rebelleneinheit.

Schlacht um Naboo • Die Handelsföderation versucht, die Truppen der Grungans zu zerschlagen.

Tony im Stress

Gleich auf sechs Plattformen will Activision seinen Skateboard-Dauerbrenner *Tony Hawk* antreten lassen. Der dritte Teil der Serie wird parallel für PC, Xbox, Game Boy Advance, Game Boy Color und PlayStation 2 entwickelt.

Gemeinsam hüpfen

Einen waschechten Mehrspieler-Modus wird Ubi Soft *Rayman M* spendieren, das im November für PC, Xbox und PlayStation 2 erscheinen soll. Endlich können Sie dann knuddeligen Charakteren fiese Fallen stellen.

Mehr C&C

Im Herbst will Westwood einen Expansion-Pack für *Command & Conquer 3* anbieten. *Yuri's Revenge* soll neben einer Stunde Videosequenzen, zig neuen Einheiten und Karten und einer neuen Kriegspartei auch eine komplette Einzelspieler-Kampagne mit etwa 15 Missionen beinhalten.

Brummi-Labyrinth

Ein ganz witziges Spielchen zu *Der Planer 3* (Ende 2001) hat Phenomedia ins Netz gestellt. Versuchen Sie doch einmal, auf www.derplaner3.de ein paar Pakete rechtzeitig mit Ihrem LKW auszuliefern.

Fahrt über Land

GoD bastelt eifrig an *4x4 Evo*, 2 Teil. Mehr Fahrzeuge, Einzelspielermissionen und neue Strecken sollen abermals für massig Spielspaß sorgen.

Underworld 2001

Fishtank Interactive arbeitet an *ARX Fatalis*, einem Rollenspiel mit 3D-Grafik. Unterirdische Städte, Dungeons und riesige Höhlen warten auf den Spieler. Das Ganze erinnert ein wenig an *Ultima Underworld*.

The Winner is: Ganz klar, **Gran Turismo 3** für die PlayStation 2 siegt in dieser Kategorie. Da wir Ihnen das Spiel aber in den News vorgestellt haben, finden Sie hier die Plätze 2 bis 6:

Platz 2 PC ▮ Gas geben im Netz

Motor City Online

Mit drei spielbaren Kursen machte *Motor City Online* auf der E3 Lust auf mehr. Die Grafik sieht genauso klasse aus wie etwa bei *Need for Speed Porsche*, nur dass Sie hier über die EA-Server ab Herbst ständig gegen menschliche Gegner antreten werden. Der Arcade-Modus dient zum Hereinschnuppern, in der Simulation generieren Sie sich einen Charakter, kaufen oder verscherbeln Autos und Tuning-Teile, bestreiten auf zunächst 15 Strecken Herausforderungs-Rennen und werden wöchentlich mit „Motor City"-Dollars bezahlt, wenn Sie für Ihren Club Siege einfahren. Für die Rennen stehen 50 Originalfahrzeuge aus den Jahren 1930 bis 1970 der US-Hersteller Ford, Chrysler und General Motors parat.

Entwickler: Electronic Arts **Erscheint:** 3. Quartal 2001 **Online:** www.electronicarts.de



See ya! • Vor den Rennen gönnen Sie sich im örtlichen Drive-in einen kühlen Schluck und einen kleinen Plausch.



Déjà vu • Ehrlich, Mario Lemieux schießt hier bereits in der 2002-Version aufs Tor.

Platz 3+4 PC, PS2, Xbox (NHL) ▮ Jährliches Update

NHL 2002, FIFA 2002

Es ließ sich nicht verhehlen: Die jährlichen Verbesserungen bei *FIFA* und *NHL* fallen auch in diesem Jahr erst auf den zweiten Blick auf. *NHL 2002* bekam einige Zwischenanimationen und 3D-Zuschauer spendiert. Außerdem wurde das „Momentum-Meter" in „Emotion-Meter" umgetauft, was zur Folge hat, dass die Spieler nun besser spielen, wenn das Publikum mitgeht. Bei *FIFA 2002* werden Sie die WM-Qualifikation 2002 nachspielen können, außerdem gibt's eine zusätzliche Option für Pässe in den freien Raum. Endlich darf auch die Joypad-Steuerung frei konfiguriert werden.

Entwickler: EA Sports **Erscheint:** 3. Quartal 2001 **Online:** www.easports.com

Frankreichs Henry reckt seinen Render-Finger.

Platz 5 Xbox ▮ Eiskalte Hüpfer

Amped


Höhenflug • Besonders die Landschaftsdetails können bei Amped begeistern.

Auf der E3 stellte Microsoft ein neues Skiareal von *Amped* vor, das ebenfalls durch besonders realistische Texturen Pluspunkte verbuchte. Nach wie vor erscheint uns der Karriere-Modus, bei dem Sie vom Snowboard-Nobody zum gefeierten Start aufsteigen sollen, besonders motivierend. Ebenfalls gut: die kinderleichte Steuerung.

Entwickler: Microsoft **Erscheint:** 1. Quartal 2002 **Online:** www.xbox.com

Platz 6 PS2 ▮ It's cool, man!

NBA Street

Stellvertretend für alle Fun-Sport-Games à la *Tony Hawk's Pro Skater* und *Matt Hoffman's BMX* stellen wir Ihnen *NBA Street* kurz vor. Das neue Label EA Sports Big jagt Sie hier hinaus auf die Streetball-Kurse von L.A. bis Boston, wo Sie mit NBA-Stars gegen Straßen-Kids um Körbe ringen. Die Action steht im Vordergrund, Animationen und Karrieremodus sind sehr gut gelungen. Wir sind gespannt.

Entwickler: EA Sports Big **Erscheint:** 2. Quartal 2001 **Online:** www.electronicarts.de


Deckel drauf • Dieser Wurf wird nix mehr. Uns gefielen besonders die 70er-Jahre-Melonen-Frisuren.



Die E3 entpuppte sich auch als **Mekka für Rollenspieler**. Besonders positiv: Einige der Hits stehen kurz vor der Vollendung. Hier unsere Genre-Top-5:





Schau mir in die Augen ... • In der Welt von Morrowind ist nichts unmöglich – auch die abgefahrensten Monster und NSCs nicht.



Prächtig • Die Grafik-Engine der PC-Version strotzt nur so vor Detailfülle. Mehr als 30 solcher Städte werden Sie im fertigen Spiel besuchen dürfen.

Platz 1 PC, Xbox ■ Zweite Chance für Bethesda

Morrowind

Morrowind – ein Name, der für Hardcore-Rollenspieler wie Musik klingt. Anno 1997 ließ Bethesda Softworks mit *Daggerfall* ein Spiel vom Stapel, welches grundsätzlich das Zeug dazu hatte, das komplette Rollenspiel-Genre zu revolutionieren. Die gigantische Spielwelt, völlige Handlungsfreiheit und schier unendliche Möglichkeiten machten den Titel besonders für erfahrene Rollenspieler interessant – leider vergällten unzählige Bugs und eine pixelige Optik auch Profi-Zockern schnell den Spaß. *Morrowind*, der offizielle Nachfolger, macht es besser. Wieder stehen Ihrer Fantasie Tür und Tor offen und Sie dürfen alles, aber auch wirklich alles in der virtuellen Welt selbst in die Hand nehmen. Klauen, Kämpfen, Zaubern, Reiten, Erforschen ... *Morrowind* ist eigentlich kein Spiel mehr, sondern quasi ein zweites Leben. Einsteigern, denen die Optionsvielfalt über den Kopf wächst, serviert Bethesda eine straffere Story-Line. Auch optisch sorgte die Rollenspiel-Sensation auf der E3 für staunende Gesichter. Was die Jungs aus Amiland da gezaubert haben, verdient das Prädikat „Erstklassig". Unser E3-Fazit: Wer sich auch nur am Rande für Rollenspiele interessiert, kommt an *Morrowind* nicht vorbei – egal, ob auf PC oder Xbox.

Entwickler: Bethesda Softworks
Erscheint: 4. Quartal 2001
Online: www.elderscrolls.com

Platz 2 PC ■ Gone till November

Dungeon Siege

Neues von der *Dungeon*-Front: Das Gameplay von Microsofts Rollenspiel-Blockbuster ist abgeschlossen. Nun steht noch jede Menge Arbeit im Testlabor und in Sachen Balancing ins Haus, der angepeilte Release-Termin im September wird sich voraussichtlich um zwei Monate verschieben.

Entwickler: Gas Powered Games **Erscheint:** November 2001 **Online:** www.dungeonsiege.com



Heißer Herbst • Schon bald dürfen Sie Microsoft-konform auf Monsterhatz gehen. Dungeon Siege nimmt Formen an.

Platz 3 PC, PS2 ■ Baldur's Gate hoch zwei

Baldur's Gate 2:

Throne of Bhaal/Baldur's Gate Dark Alliance

Baldur's Gate-Veteranen können sich freuen. Dank *Throne of Bhaal* erhält *Baldur's Gate 2* die längst überfällige Erweiterung mit neuen Dungeons, Monstern und Gegenständen. *Dark Alliance* dürfte das Nirwana für PS2-Rollenspieler werden. Hier geht es wunderschön und eher actionorientiert zur Sache – exklusiv für Sonys Konsole.

Entwickler: Bioware/Black Isle Studios
Erscheint: Juli 2001/3. Quartal 2001
Online: www.interplay.com/bg2throne
www.interplay.com/bgdarkalliance



Coming soon • Dark Alliance ist für den Herbst geplant.

Platz 4 PC ■ Stormfront war fleißig

Pool of Radiance 2



Purple Rain • Die Monster stehen in den Startlöchern, das Schwert ist gewetzt. Lange müssen wir nicht mehr warten.

Ubi Softs Kaufrausch hat dem Nachfolger des Rollenspiel-Klassikers in keinster Weise geschadet. Nun über den französischen Publisher vermarktet, steht *Pool of Radiance 2* kurz vor der Vollendung. Klasse Grafik, anspruchsvolles AD&D-Regelwerk und ein riesiges Areal zum Erkunden – das wird ein Rollenspiel-Fest.

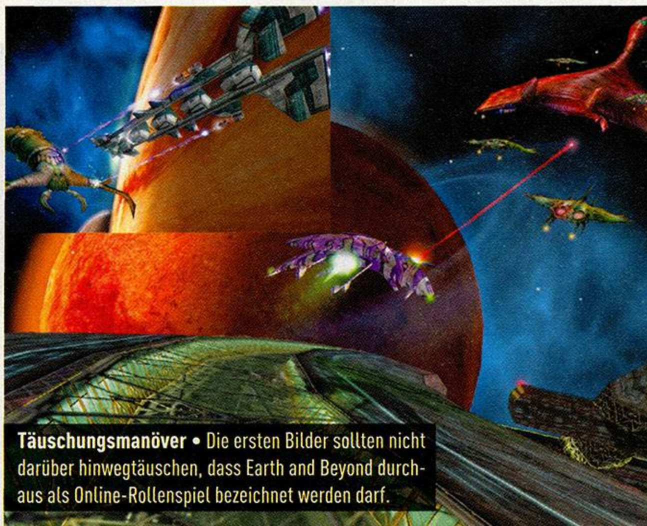
Entwickler: Stormfront Studios **Erscheint:** Juli 2001
Online: www.poolofradiance.com

Platz 5 PC ■ Konkurrenz für Anarchy Online

Earth and Beyond

Überraschung auf der E3: Die Online-Raumschiffsimulation von Westwood bedient sich großzügig im Rollenspiel-Genre. Sie interagieren mit anderen Piloten, sammeln durch Aufträge Erfahrungspunkte und verbessern mit dem erworbenen Geld Ihre Ausrüstung ... pardon, Ihren Gleiter. Einigkeit herrscht beim Ersteindruck: Da kommt was Großes auf uns zu!

Entwickler: Westwood Studios
Erscheint: 4. Quartal 2001
Online: http://ebweb.westwood.ea.com/preview



Täuschungsmanöver • Die ersten Bilder sollten nicht darüber hinwegtäuschen, dass Earth and Beyond durchaus als Online-Rollenspiel bezeichnet werden darf.

Spiele in Serie

Nach der gleichnamigen Science-Fiction-Fernsehserie arbeiten die Red Lemon Studios zurzeit an einer *Farscape*-PC-Umsetzung. Das fertige Spiel wird ein Action-Adventure, das sich inhaltlich stark am TV-Vorbild orientiert.



Spiele aus der Seifenkiste

Software 2000 hat offenbar Gefallen an Spielen zu Daily Soaps gefunden. Neben der kompletten *GZSZ*-Spielekollektion will die Firma in Zukunft noch andere Serien für den PC umsetzen.



Sprinter-Shooter

Phenomedia plant ein Spiel zum Film Running Man. Der Ego-Shooter soll speziell für Mehrspielergefechte ausgelegt sein.

Frauenpower

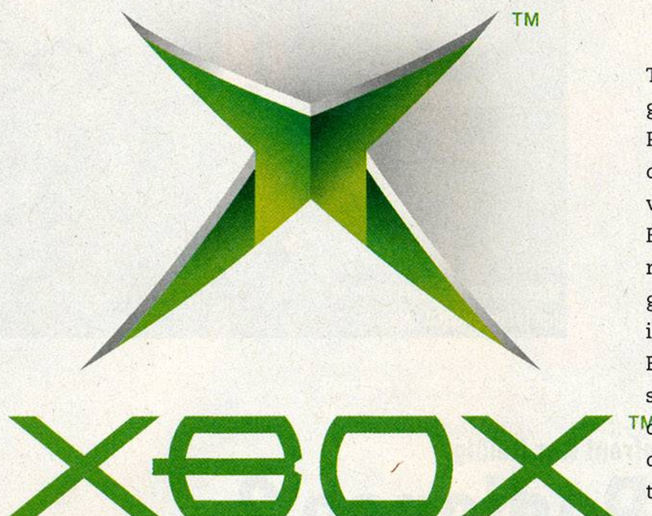
Haben wir schon gesehen, wollen wir mal spielen. Mit Hochdruck wird an *La Femme Nikita* gearbeitet. Das auf dem Film von Luc Besson basierende Spiel wird im vierten Quartal 2001 erscheinen.

Sturmvogel wieder auf Kurs

Voraussichtlich im November wird Blue Bytes Schlachtflieger *IL2-Sturmovik* auf den Theken der Softwarehändler landen. Obwohl der Name anderes vermuten lässt, können im Spiel selbst 20 Flugzeuge des Zweiten Weltkrieges geflogen werden.



„it's all about kicking ass"



Einen Tag vor dem Beginn der Electronic Entertainment Expo ließ Robert Bach, Chief Xbox Officer, die Bombe platzen. Auf einer Pressekonferenz verkündete er vor der internationalen Fachpresse, dass die Xbox rechtzeitig vor dem Beginn des Weihnachtsgeschäftes an nordamerikanische Händler ausgeliefert wird. Das eigentlich Aufregende an dieser Meldung ist, dass sie eigentlich nicht aufregend ist. Der Hauptkonkurrent PlayStation 2 kostet unwesentlich mehr und der Termin lag ohnehin auf der Hand. Und doch war die Xbox das alles beherrschende Thema der E3. Kaum ein Gespräch und kaum eine Produktpräsentation verging, ohne dass Microsofts Wunderkonsole angesprochen wurde.

Microsoft hat es geschafft, den Esprit des Xbox-Teams den Messebesuchern zu vermitteln. Hinter den dicken Türen des Xbox-Entwicklungszentrums in Redmond herrschte in den letzten Monaten enthusiastische Aufbruchsstimmung, Tatendrang und ernsthafte Begeisterung über die eigenen Produkte. Bei einem Besuch des Xbox-Zentrums konnten wir uns wenige Tage vor dem Beginn der E3 von der mitreißenden Stimmung überzeugen. Kurz vor der Beendigung ihrer Projekte zeigten sich die Entwicklungsleiter sehr gesprächig und schwärmten von den Vorzügen der Xbox, von den Spielen ihrer Konkurrenten und von dem gemeinsamen Strang, an dem sie alle ziehen. „It's all about kicking ass" meinte ein Spieldesigner, der in diesem Zusammenhang nicht genannt werden möchte, der aber die allgemeine Seelenlage sehr treffend wiedergab.

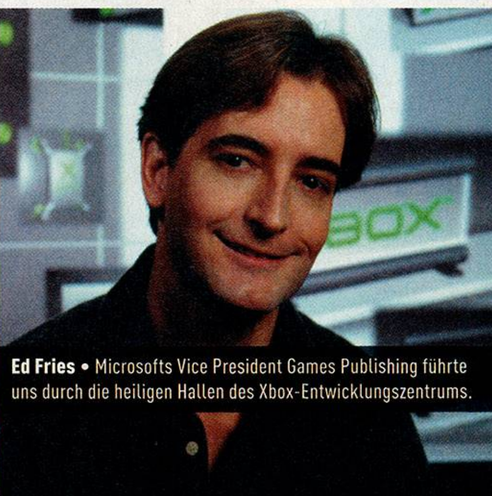
Wie jedes Jahr gab es auf der E3 zahllose Spiele zu sehen, der große Hype-Titel hat allerdings gefehlt. **Stars der Electronic Entertainment Expo 2001** waren ohnehin nicht die Spiele, sondern die Konsolen – **allen voran Microsofts Xbox**, die sich mit einer Party, mit etlichen Shows und spektakulären Spielen stark ins Gespräch brachte.

Ed Fries, Vice President Games Publishing, stand uns Rede und Antwort.

Dies ist die letzte E3, bevor die Xbox auf den Markt kommt. Wie ist die Stimmung unter der Xbox-Crew?

Wir sind natürlich alle sehr aufgeregt. Wir haben ein tolles Produkt, auf das wir sehr stolz sind, und wir haben zahlreiche Spiele, von denen wir glauben, dass sie einfach atemberaubend sein werden.


Microsoft auf der E3 • Etliche hundert Quadratmeter mietete Microsoft, um die Xbox-Hardware und die zahlreichen Spiele zu präsentieren.


Ed Fries • Microsofts Vice President Games Publishing führte uns durch die heiligen Hallen des Xbox-Entwicklungszentrums.


Third Eye Blind • Nach Blink 182 spielten Third Eye Blind auf der Microsoft-Party.


Shrek • Eines der allgegenwärtigen Themen der Messe war Shrek. Die Xbox kann das spektakulärste Spiel zum Film für sich verbuchen.

Xbox in Zahlen

Die Xbox wird am 8. November 2001 in den USA erscheinen. 600.000 bis 800.000 Stück sollen am ersten Tag in den Läden stehen und zu einem Preis von 299,00 US-Dollar über die Ladentheke wandern. Der deutsche Starttermin und Preis stehen noch nicht fest. Es gibt lediglich die Aussage, dass die Xbox keinesfalls mehr kosten soll als Sonys PlayStation 2. Zum Vergleich: Nintendos am 5. November erscheinender GameCube wird 199,00 US-Dollar kosten. Die PlayStation 2 kostet in den USA derzeit 299,99 US-Dollar, in Deutschland DM 869,00.

Wie läuft die Spiele-Entwicklung auf dieser doch relativ neuen Hardware?

Die Developer sind begeistert. Die Xbox-Technik gestattet es den Entwicklern, völlig neue Dinge zu tun. Wir wussten selbst nicht, welche aufregenden Möglichkeiten die Box in sich birgt. Dank der Rechenleistung können die Entwickler in Dimensionen vorstoßen, die ihnen auf Konsolen bislang verwehrt blieben und die sie nicht einmal von PCs kennen.

Was bedeutet dies für den Spieler?

Ein Beispiel dafür ist *Dead or Alive 3*. Die Entwickler haben zuerst einmal das PlayStation-Spiel auf die Xbox konvertiert. Als sie merkten, dass sie noch jede Menge Rechenleistung übrig hatten, haben sie für die Spielfiguren neue Bewegungen integriert. Dann hatten sie immer noch Leistung übrig. Also gestalteten Sie anschließend neue hochauflösende Grafiken und Lichteffekte. Als Sie die Xbox dann immer noch nicht ausreizten, haben sie die komplette Welt von *Dead or Alive 2* in einen einzigen Level gepackt und sie noch um etliche Kampfarenen vergrößert. So wurde *Dead or Alive 3* bei weitem schöner und größer als der Vorgänger und kommt dabei ohne nennenswerte Ladezeiten aus.

Dem Spieler dürfte es egal sein, ob in seiner Konsole ein Megahertzprozessor oder eine Festplatte arbeitet, schließlich geht es ihm um den Inhalt der Spiele, nicht um die dahinter stehende Technik.

Festplatten ermöglichen es erst, im Hintergrund Levels neu aufzubauen. Interaktive Welten und Storylines sind nur dann möglich, wenn alle Entscheidungen, die der Spieler während des Spiels getroffen hat, aufgezeichnet werden können. Die üblichen linearen Welten der Konsolen sind daher nicht mehr notwendig. Konsolenspieler werden eine ganz neue Qualität von Spielen erleben können.



Munch's Oddysee • Der jüngste Teil der Oddworld-Reihe ist einer der grafisch spektakulärsten Xbox-Starttitel.



Aus Blade Runners' Garage

Similis Software entwickelt für Fishtank Interactive *Beam Breakers*. In diesem Spiel rasen Sie mit Hovercrafts durch eine futuristische Megastadt. Besonderer Hit, es wird keine festen Strecken geben.

Bis uns schlecht wird

Disney will Kinder für Physik begeistern. Mit seinem *Ultimate Ride Movie* kann man Achterbahnen bauen und danach sein Werk ausprobieren. Auch lustig.

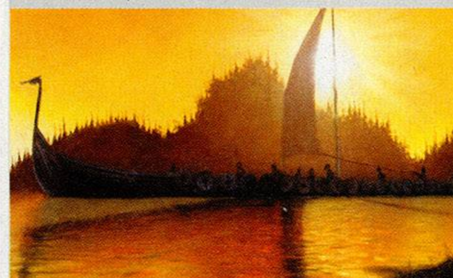
Spock in Persien

PurpleDrop fängt mit der Entwicklung seines ersten Spiels an. *Sindbad: Beyond the Veil of Mists*, ein 3D-Action-Adventure, wird auf dem gleichnamigen Film mit Brendan Fraser, Mark Hamill und Leonard Nimoy basieren.



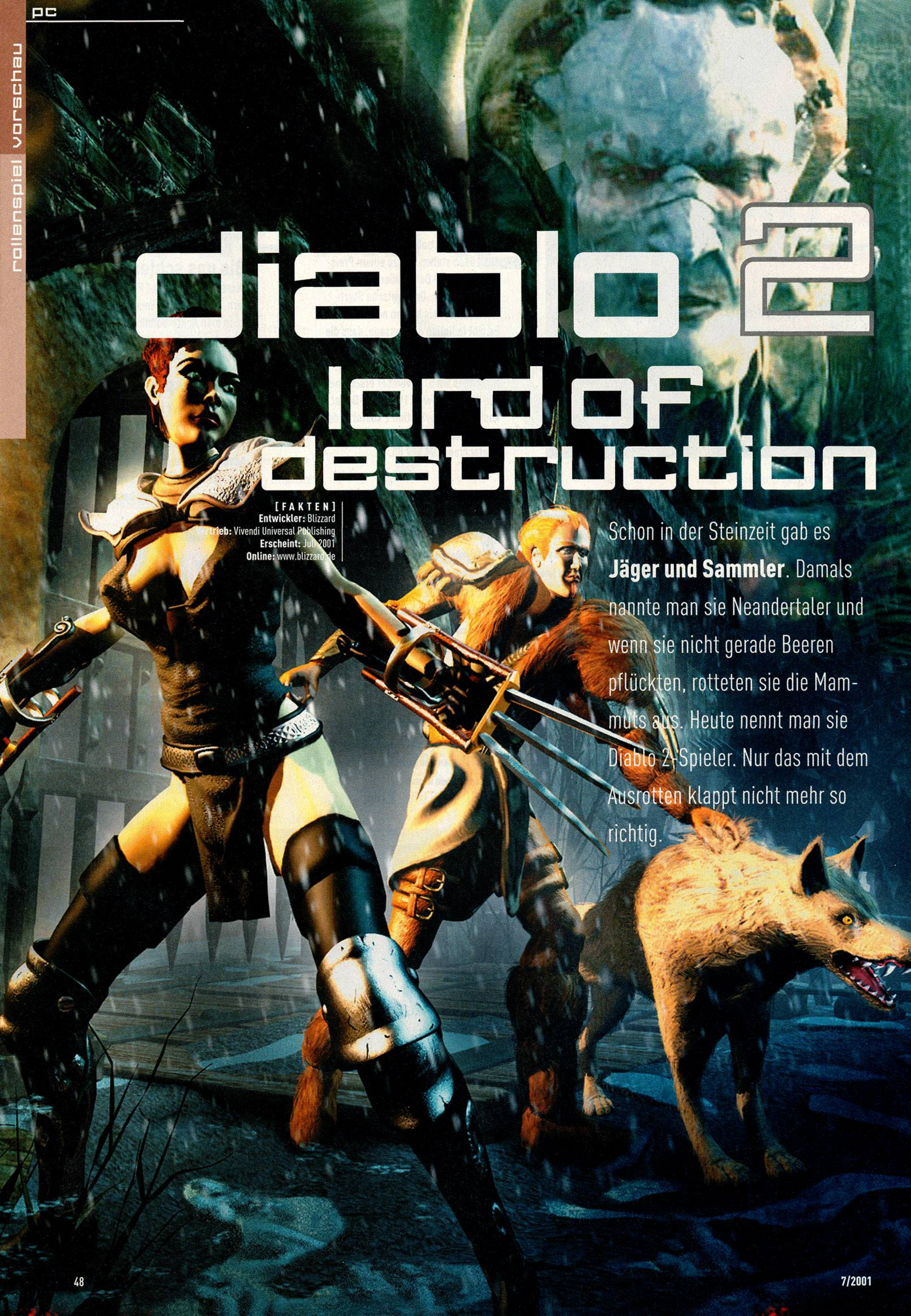
Lustige Nordwelt

FunCom arbeiten derzeit an einem Online-Rollenspiel namens *Midgard*. Wie am Titel unschwer abzulesen ist, wird die Mythologie und die Welt der Wikinger thematisiert. Ragnar aus *Rune* lässt herzlich grüßen. Produzent Ragnar Tørnquist – der Vorname ist keine Narretei der Redaktion – hofft, dass das Spiel Ende 2002 die Rollenspielerherzen beglückt.



Tom Clancy's Ghost Recon

Ende Dezember 2001 soll der Taktik-Shooter unter Ubi Softs Fittichen veröffentlicht werden. Sie übernehmen das Kommando über eine Spezial-Einheit in der nahen Zukunft und dürfen mit ultramodernem Gerät auf Terroristenjagd gehen.



diablo 2 lord of destruction

[FAKTEN]
Entwickler: Blizzard
Vertrieb: Vivendi Universal Publishing
Erscheint: Juli 2001
Online: www.blizzard.de

Schon in der Steinzeit gab es **Jäger und Sammler**. Damals nannte man sie Neandertaler und wenn sie nicht gerade Beeren pflückten, rotteten sie die Mammuts aus. Heute nennt man sie Diablo 2-Spieler. Nur das mit dem Ausrotten klappt nicht mehr so richtig.



Verheerend • Der Volcano des Druiden hinterlässt eine Schneise der Verwüstung.



Feurig • In machen Dungeons von Akt 5 herrschen deutlich schwülere Temperaturen als auf der Oberwelt.

Es ist aber auch zum Verrücktwerden mit diesen Dämonen. Da klopft man dem Fürsten der Finsternis gleich zwei Mal auf die klauenbewehrten Finger und ehe man sichs versieht, macht sich sein Bruder selbstständig und möchte auch ganz gern ein Regime des Schreckens gründen. Auserkoren hat er dazu einen unwirtlichen Landstrich, den nicht einmal die ortsansässigen Barbaren gemütlich finden und Sie brauchen ganz sicher kein Orakel, um zu erraten, wer dem Bösewicht Baal das unerfreuliche Handwerk legen darf. Sie mal wieder.

Miraculix mit Wölfen Früher stritten sich noch fünf verschiedene Charakterklassen um Ihre Gunst, mittlerweile wollen auch Druide und Assassine Weltenretter spielen und bieten ihre frisch designten Fähigkeiten an. Den Druiden kann man dabei durchaus mit dem altbekannten Nekromanten vergleichen: Statt Skeletten beschwört er zwar Wölfe und Bären, die daraus resultierende Taktik bleibt aber ähnlich. Kreaturen in die Schlacht schicken, in der zweiten Reihe warten und bei Bedarf mit einem hübschen Zauberspruch dem Ganzen eine persönliche Note verleihen. Wie es sich für einen ordentlichen Druiden gehört, verwendet er dazu die Elemente der Natur. Ob Tornado hier, Eisstrahl da oder Lavakugel dort – wenn es explodiert oder gefriert, ist ein Druide sicher nicht weit. Der Großteil dieser Zaubersprüche ist allerdings sehr indirekt gehalten. Ein Vulkan richtet zwar bei allen Monstern in unmittelbarer Nähe beträchtlichen Schaden an, direkt gezielt kann damit aber kaum werden. Die dritte Spezialfähigkeit im Bunde ist das Shape Shifting, also das Wandeln der eigenen Gestalt. In Form eines Werwolfes bzw. Werbären kämpft es sich doch gleich viel bissiger, die Lebensenergie steigt ebenso wie der ausgeteilte Schaden enorm und mit den entsprechenden passiven Fähigkeiten können Sie dieses Potenzial noch einmal vervielfachen. Der obligatorische und in diesem Fall leider sehr einschneidende Haken: Zaubern ist nicht. Dafür greift der Druide aber auch gerne einmal in die Trickkiste. Ein hilfreicher Wurm ernährt sich so von den Leichen der erledigten Monster und spendiert dafür wahlweise Lebensenergie oder Mana, ein netter Schutzgeist steigert auf Wunsch Ihre Attribute sowie die Ihrer Kampfgenossen.

> Ob **Tornado oder Lavakugel** – wenn es explodiert und gefriert, ist ein **Druide** sicher nicht weit.

Die eiserne Jungfrau Die Assassine bietet einen völlig anderen Ansatz, der sich ausnahmsweise nicht an ihrer üppigen Oberweite festmachen lässt. Angesiedelt irgendwo zwischen Barbar und Paladin ist sie eine waschechte Nahkämpferin mit dem Hang zur Heimtücke. Wenn sie nicht gerade Fallen legt und unschuldige Monster dort hineinlockt, haut sie bevorzugt mit fernöstlichen Kampfkünsten um sich. Mit den so genannten „Charge Up"-Fähigkeiten lädt sie sich bei diversen Monstern auf und setzt die angesammelte Kraft dann in einem ganz besonders fiesen Schlag ein. Während die Fallen in der aktuellen Beta-Version noch eher ein nettes Gimmick denn von spielerischem Nutzen sind, ist vor allen Dingen die durchdachte Anwendung von Charge Ups und Finishing Moves ein probates Mittel, um selbst mit den garstigsten Endgegnern spielend fertig zu

Einfallsreich • Die Belagerungskatapulte feuern nicht nur auf die Stadt Harrogath, sondern auch auf Ihre Truppe. Besser schnell zu Brennholz verarbeiten.





Schwert oder Axt? • Die angeheuerten Söldner dürfen nun auch ausgerüstet werden und überleben so deutlich länger.

Jockey einmal anders • Reitende Gnome sind nur eine der vielen neuen Gegner-Kreationen.

werden. Das vielseitige Frauenzimmer kann aber noch mehr: Schattendisziplinen heißen die hinterlistigen Fähigkeiten, mit denen sie allerhand Unheil anrichten kann. Vom Blenden der Gegner bis hin zu einer Steigerung ihrer Schnelligkeit reichen hier die Optionen und sind bei gelegentlichem Einsatz durchaus sinnvoll. Richtig groß trumpft die Assassine übrigens im Duett mit dem Druiden auf. Ein paar Wölfe hier, ein Vulkan da und mittendrin die Furie in Schwarz.

Hat jemand eine Dose aufgemacht? Gleich vorweg: Akt 5 ist groß. Richtig groß. Nominal gibt es zwar nicht mehr Dungeons und Landstriche als in den vorigen Akten, dafür haben die neuen Örtlichkeiten aber immens an Umfang und Monsterpräsenz gewonnen. Das kurze Ablaufen einer neuen Ebene gehört der Vergangenheit an – eine Stunde spielt man pro Abschnitt auf jeden Fall, je nach Charakterklasse und Können – oftmals länger. Langweilig wird es dennoch nicht. Derart viele Gegner in einem derart faszinierenden Facettenreichtum bot bislang kein anderer Akt. Da prügelt man eben noch gemütlich auf einen monsterreitenden Gnom ein, schon wird man von einem Katapult beschossen oder muss einen Wachturm in Schutt und Asche legen. Einzelne Monster oder kleine Rotten sind übrigens auch Geschichte. Wer dachte, schon im Originalspiel einen Haufen Monster gleichzeitig gesehen zu haben, der ist spätestens bei *Lord of Destruction* für einen 19-Zoll-Monitor dankbar. Überall brennt, blitzt oder glüht es, den Gegnerhorden sei Dank. Überraschenderweise ist der

Mehr Spaß dank hoher Auflösung

Einer der Hauptkritikpunkte des Originalspiels war die dürftige Auflösung von gerade mal 640x480 Bildpunkten. Die sah nicht nur recht pixelig aus, sondern erschwerte insbesondere Amazone und Zauberin den Fernkampf. Damit ist jetzt Schluss. 800x600 sei Dank, erkennen Sie Gegner nun wesentlich früher und können Angriff und Rückzug einfacher planen. Besser aussehen tut's übrigens auch.

640x480

Engstirnig • Der Marktplatz von Harrogate in der „alten" Auflösung. Die Übersicht lässt doch arg zu wünschen übrig.



800x600

Fernblick • Mehr Bildpunkte, mehr Übersicht, mehr Details. Natürlich auch außerhalb des fünften Aktes verfügbar.



Druide und Assassine

Die beiden neuen Charakterklassen warten mit jeweils 30 einzigartigen Fähigkeiten auf. In altbekannter Manier werden diese aber erst nach und nach zugänglich und durch Zuweisung von Skillpunkten gezielt verstärkt. Die wichtigsten Fähigkeiten stellen wir Ihnen im Folgenden vor:





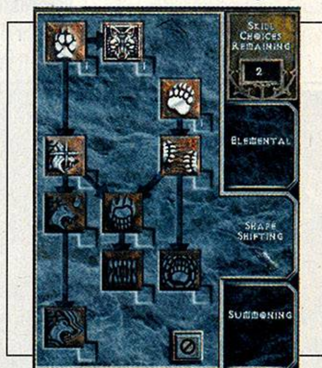
Die Fähigkeiten der Druiden

Elementar-Magie



Die Elementar-Magie des Druiden erinnert an die Zauberin des Originalspiels. Hier finden sich sowohl direkte Offensivzauber wie der Eisstrahl als auch starke flächendeckende Sprüche wie der Vulkan sowie magische Schutzschilde.

Gestaltwandlung



Das Wandeln der eigenen Gestalt ist eine der interessantesten Eigenschaften des Druiden. Wahlweise als Werwolf oder Werbär erhalten Sie einen Bonus für Ihre Kampffähigkeiten, die durch passive Skills noch einmal gesteigert werden.

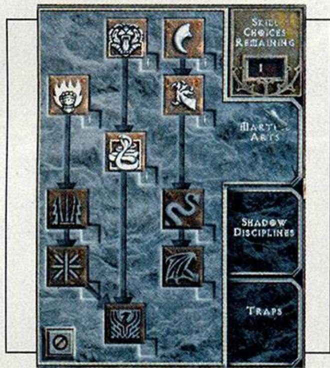
Beschwörung



Das Herz der Druidenmagie. Wölfe und Bären dürfen beschworen werden, halten Ihnen die Gegner vom Leib und werden durch die Spirits für den Kampf gestärkt. Dank Würmern regenerieren Sie nach den Kämpfen Hitpoints oder Mana.

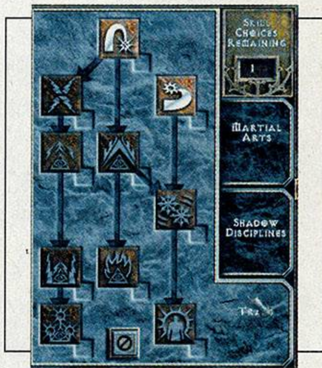
Die Fähigkeiten der Assassine

Energie aufladen



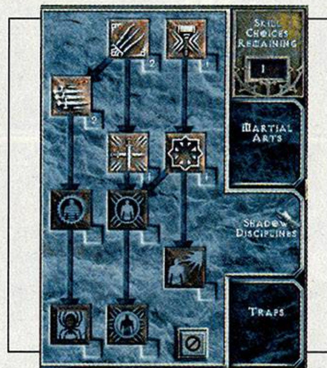
Mit den „Charge Up"-Skills „stehlen" Sie Ihren Gegnern bei einem Treffer Energie und speichern diese für die Nutzung der so genannten Finishing Moves ab. Mit diesen vernichtenden Schlägen richten Sie enormen Schaden an.

Fallen stellen



Heimtückisch und hinterlistig – diese Eigenschaften der Assassine kommen beim Fallenstellen erst richtig zur Geltung. Ist die Falle an einen beliebigen Punkt gesetzt, müssen nur noch die Monster hineingelockt werden.

Schattendisziplinen



Die Disziplinen dieser Gattung lassen sich nur schwer auf einen Nenner bringen. Hier dürfen Sie nach Lust und Laune mit Ihren Fähigkeiten oder denen Ihrer Gegner herumspielen. Besonders fies: Monster blenden.

Schwierigkeitsgrad recht moderat. Gerade zu Beginn kämpft es sich um einiges leichter als noch zuvor in Akt 4.

Speichertücken Jenen übrigens werden Sie noch einmal zu Gemüte führen dürfen, jedenfalls dann, wenn Sie sich für eine der beiden neuen Charakterklassen entscheiden. Um den fünften Akt freizuschalten, bedarf es nämlich der erfolgreichen Beseitigung von Diablo höchstpersönlich. Allen Unkenrufen, die vorgefertigte Kämpen zur Arbeitserleichterung forderten, zum Trotz macht das erneute Durchspielen der ersten vier Akte mit den neuen Klassen einen Heidenspaß. Wer darauf dankend verzichten kann, der holt einfach seinen alten Charakter aus dem vorzeitigen Ruhestand. Dankend verzichtet hätten wir aber gerne auf das wie gehabt missratene Speicher-System, das in der Erweiterung leider keinen Deut besser geworden ist – im Gegenteil. Da Dungeons und Oberwelt nun



Riesig • Was sie hier sehen, ist nur die Hälfte der eigentlichen Karte. Die Gebiete sind erheblich größer als im Originalspiel.

noch größer daherkommen, ist ein vorzeitiges Beenden oder ein eventueller Absturz im Battle.net gleichbedeutend mit etwa einer Stunde zusätzlicher Spielzeit, in der Sie alle zuvor erledigten Monster noch einmal bekämpfen dürfen.

Problem? Lösung! Bis auf dieses Manko wurden aber fast alle kleinen Probleme des ursprünglichen Spiels souverän gelöst. Ihre Schatzkiste fasst nun etwa doppelt so viele Gegenstände, angeheuerte Söldner dürfen nach Belieben mit Waffen und Rüstungen ausstaffiert werden und bei den Schmieden existiert eine Funktion, mit deren Hilfe sie alle Ausrüstungsgegenstände auf einen Schlag reparieren können. Womit wir beim Thema Gegenstände wären: Neue Unique Items braucht das Land und bekommt sie auch. Die genaue Zahl der einzigartigen Gegenstände war Blizzard zwar noch nicht zu entlocken, dürfte sich aber im dreistelligen Bereich bewegen. Darüber hinaus verzaubern Sie Ihre Ausrüstung nun auch mit Runen, erfreuen sich an neuen Rüstungs-Klassen und setzen Ihren Widersachern mit frischen Waffen ordentlich zu. Auch die Quests wirkten im Grundspiel oft aufgesetzt und beschränkten sich zumeist auf die Wiederbeschaffung eines Gegenstandes oder das Töten eines bestimmten Monsters. Die neuen Aufgaben sind zwar noch immer weit von der Komplexität eines *Baldur's Gate 2* entfernt, aber deutlich umfangreicher und besser in die Story eingeflochten. So müssen Sie unter anderem gefangen genommene Barbaren aus ihrem Gefängnis befreien oder die Belagerung der Barbarenfestung Harrogath brechen.

Karge Tundra-Steppen und kristallene Eis-Höhlen erstrahlen **erstmals in 800x600**-Auflösung.

640x480 ist out Diese dient auch als Ausgangspunkt Ihrer Abenteuer. Wie die übrigen Landstriche ist die Stadt im nordischen Stil gehalten und wird von heftigen Schneestürmen heimgesucht. Später kämpfen Sie sich durch karge Tundra-Steppen und kristallene Eis-Höhlen – erstmals übrigens in einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten, die ab sofort im gesamten *Diablo 2*-Universum funktioniert. Die frisch gewonnene Übersicht kommt dabei insbesondere der im Fernkampf versierten Amazone zugute, mit der es sich mittlerweile um ein Vielfaches leichter kämpft. Den durchweg positiven Eindruck stören bislang nur noch wenige kleinere Mängel. Der Stauraum Ihrer Truhe mag zwar neuerdings genügend Gegenstände fassen, ist aber in Sachen Gold genauso knauserig wie eh und je und der Druide spielt sich trotz vieler einzigartiger Fähigkeiten zu sehr wie der Nekromant. Ob Blizzard das versprochene Balancing zwischen den einzelnen Charakterklassen noch rechtzeitig zum deutschen Verkaufsstart hinbekommt, lesen Sie in unserem Test, wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe.

Jochen Gebauer: *Da ist sie ja wieder. Meine gute alte Sammel-Leidenschaft. Als wäre es gestern gewesen, jage ich den Unique Items hinterher, feile an der Ausrüstung meines Druiden und freue mich über jede neu erlernte Fähigkeit. Obwohl ich mich ja manchmal frage, warum mir ein derart simples Spiel noch in der Erweiterung einen solchen Spaß macht, ist es mir im Grunde genommen ziemlich egal. Mein Druide braucht nämlich einen neuen Ring. Und einen neuen Helm. Sie sehen: Ich bin wieder voll im Stress.*

Die Letzten ihrer Art?

pdas vor der umts-revolution

Es ist ruhiger geworden auf dem **Markt für tastaturlose Kleinstcomputer**. Kein Wunder, schließlich werden in naher Zukunft **GPRS- und UMTS-Handys** viele Aufgaben dieser technischen Wunderwerke übernehmen. Deshalb leiten einige Hersteller schon jetzt ihre Entwicklungsgelder in den Mobilfunksektor um. **Die Preise für PDAs purzeln** – der beste Grund, sich einen Marktüberblick zu verschaffen.

Genüsslich nehmen Sie in einem Straßencafé eine Latte Macchiato zu sich und sehen plötzlich den örtlichen Angeber am Nachbartisch. Der versucht gerade, mit einem neuen, albernen Handyklingelton Aufmerksamkeit zu erheischen, als Sie lässig ihren neuen PDA zücken. Matt silberglänzendes, pures Understatement. Das tastatur-, form- und antennenlose Gerät gehört noch immer zu den selten gesehenen Statussymbolen – kein Wunder, schließlich kostet das unscheinbare Plastikbrett derzeit noch über 1.000 Mark. Trotz seiner Schlichtheit zieht ein PDA zurzeit weitaus mehr Aufmerksamkeit auf sich, als jedes Mobiltelefon.

Brauche ich einen PDA? Sollten Sie nicht viel Arbeit am Computer erledigen müssen, selten auf Reisen sein und nur ab und an wichtige Termine wahrnehmen müssen, können Sie sich die Investition in einen mobilen Organizer wohl sparen.

> Auf neuen PDAs sind oft komplette **Office-Pakete** installiert.

Interessant wird so ein Gerät für diejenigen, die regelmäßig mit digitalen Daten – seien es Texte, Tabellen oder Adresslisten – hantieren müssen. Denn in erster Linie wurden PDAs als mobile Arbeitsplattform entwickelt, die in der Regel perfekt mit dem Heim-PC zusammenarbeitet, entweder über eine Kabelverbindung oder sogar via Infrarot-Schnittstelle. So sind auf aktuellen Geräten ganze Office-Pakete installiert, mit denen man umfangreiche Texte erstellen, Tabellen bearbeiten, Datenbanken verwalten und sogar Bilder malen kann. Mit den Organizern, die zunächst nicht viel mehr als ein Taschenrech-

PDAs im Internet

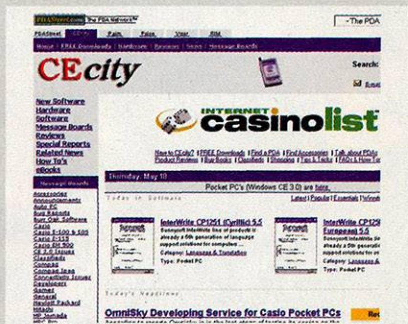
PDAStreet.com
www.pdastreet.com

Die aktuellste Anlaufstelle für alle Belange rund um PDAs. Produktneuigkeiten, Marktgerüchte, Foren, Software, Tipps – hier findet sich einfach alles, was den begeisterten Technikfreak interessieren könnte.



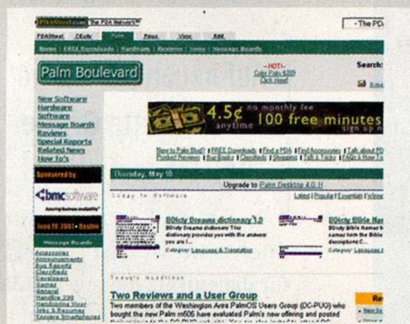
Windows CE City
www.wincecity.com

Zu jedem existierenden CE-Gerät gibt es ein gut besuchtes Forum, bei Problemen helfen kompetente Enthusiasten. Neben der Kaufberatung lockt vor allem die gut sortierte Download-Sektion.



Palm Boulevard
www.palmblvd.com

Wie auch CE City überzeugt die Schwestersite Palm Boulevard mit einem großzügigen Komplettangebot. Zusätzlich finden sich hier oftmals lange Aufsätze über das Leben mit einem Palm ...



Palm and more
www.palmandmore.de

Eine der wenigen guten deutschsprachigen Seiten zum Thema PDA. Trotz des Domain-Namens finden sich hier Produktbesprechungen und Foren zu sämtlichen Systemen, auch Psions finden hier noch ein Biotop.



Tucows PDA
Pda.tucows.com

Was es auf dieser Download-Site nicht gibt, wurde noch nicht programmiert. Der regelmäßige Besuch sollte zum Pflichtprogramm jedes PDA-Besitzers gehören, eine größere Auswahl an Software findet man nirgends.



Palmtop Magazin
www.palmtopmagazin.de

Die optisch wenig ansprechende Site versteht sich als Nachrichten- und Testmagazin. Wer die Anschaffung eines PDAs erwägt, findet hier sehr gute Tests von Hardware, Software und Zubehör.



ner mit aufgepfropfter Adressdatenbank und Tastatur darstellten, haben moderne PDAs nichts mehr zu tun. Die Rechenleistung stellt die von zehn Jahre alten PCs in den Schatten und dank des integrierten Bildschirms und der Handschriftenerkennung stellen die Geräte eine brauchbare Ergänzung und auf Reisen sogar einen Ersatz für den Bürorechner dar. Durch das umfangreiche und in der Regel nicht übermäßig teure Software-Angebot können Sie PDAs inzwischen vielfältig einsetzen und an Ihre persönlichen Bedürfnisse anpassen. Egal, ob Sie ein schnelles Spielchen riskieren, Ihren Biorhythmus berechnen oder ein Fremdwörterbuch stets zur Hand haben wollen – fast alles ist möglich.

Handys auf dem Abstellgleis?

Trotz des schmucken PDA-Alleskönners haben Handys noch lange nicht ausgedient. Vor Jahren waren Handys cool, weil sie neu waren, heute sind

> Trotz der PDAs haben **Handys noch** lange **nicht ausgedient.**

sie cool, weil sie klein und elegant sind. Darüber hinaus sind Mobiltelefone aber auch durchaus nützliche Begleiter. Beim Einkaufen, im Auto, vor der Disko und im Café, wo man selten das Festnetztelefon dabei oder eine Telefonzelle in Reichweite hat, erlauben Handys schließlich die Kommunikation mit der Stilberaterin, der Taxizentrale oder dem Börsenmakler. Durch die Entdeckung der SMS fanden zudem sogar Millionen Herzen zueinander und unzählige Verabredungen scheiterten nicht mehr an Kleinigkeiten wie einem verpassten Bus oder dem missverstandenen Treffpunkt.

Das stete Piepsen des Telefons wird mittlerweile häufiger zum Ärgernis, dennoch gilt es nach wie vor als Beweis der Beliebtheit und/oder Bedeutsamkeit des Besitzers. Als Kommunikationsplattform zur Außenwelt sind Handys also unverzichtbar, so viel wie PDAs leisten aber selbst modernste Business-Geräte nicht.

PDAs piepsen selten Dafür eignen sich PDAs nur in Ausnahmefällen zur direkten Kommunikation. Zwar gibt es bereits für einige Geräte Aufsätze, mit denen sich der Organizer auch als Handy nutzen lässt, diese sind aber teuer und vom Design her nicht eben gelungen. Beinahe jeder Organizer verfügt inzwischen auch über E-Mail-Funktionen, die sich aber wiederum nur in Zusammenarbeit mit einem Handy oder einem PC nutzen lassen. Die originären Aufgaben eines PDAs stellen deren Konzept also etwas in Frage: Wer will schon mittels einer fitzeligen Handschriftenerkennung Briefe oder sonstige Texte erstellen – noch dazu an Orten, an denen kein PC zu finden ist? Im Auto, in der Kneipe, auf dem Volksfest, nicht einmal im Wartesaal eines Flughafens findet man in der Regel die nötige Ruhe, um mit einer Tabellenkalkulation oder einer Textverarbeitung zu arbeiten. Als Ersatz für das gute alte, Adressbuch mit Terminkalender sind PDAs hingegen erste Wahl. Will man eine Telefonnummer oder eine Adresse nachschlagen, so ist eine gute PDA-Software jedem Notizbuch überlegen. Allerdings besitzen auch viele moderne Handys inzwischen Adressdatenbanken, wenn diese aufgrund der Speicherplatz-



Handspring Visor
Der Visor ist das Einsteigermodell von Handspring. Die magere Hardware-Ausstattung verhilft zu beeindruckenden Betriebszeiten, für anspruchsvolle Aufgaben sind zwei Farben und die 2 MB RAM allerdings viel zu wenig.

Wumpus
http://208.17.144.223/palm

Wumpus war eines der ersten Denkspiele für Homecomputer, die Spielidee ist entsprechend schlicht: In einem Höhlensystem jagt man den unsichtbaren, aber gut riechbaren Wumpus. Man muss kombinieren, wo er sich befindet, um den Speer auf ihn zu werfen. Dieser Version stand die 16 Jahre alte TI 99/4A-Version Pate.

Grafik: 2,2
Sound: 2,4
Spielspaß: 2,3

Spielerisch ärmlicher Klassiker mit eigenwilligem Charme.

mini-glossar

GPRS: General Packet Radio Service. Mit GPRS können in Zukunft Dateien zerkleinert und paketweise verschickt werden.

UMTS: Universal Mobile Telecommunications System. Ermöglicht einen äußerst schnellen Datentransfer und damit auch Farbbildübertragungen in Echtzeit. Die ersten UMTS-Handys werden 2003 in den Läden stehen.

PDA: „Personal Digital Assistant", auch Handheld Computer oder PalmTop genannt. Rechner im Westentaschenformat, der im Gegensatz zum ordinären Organizer auch über PC-Anwendungen wie E-Mail, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation etc. verfügt. Daten können über Kabel, Bluetooth oder Infrarot mit einem PC automatisch abgeglichen und aktualisiert werden.

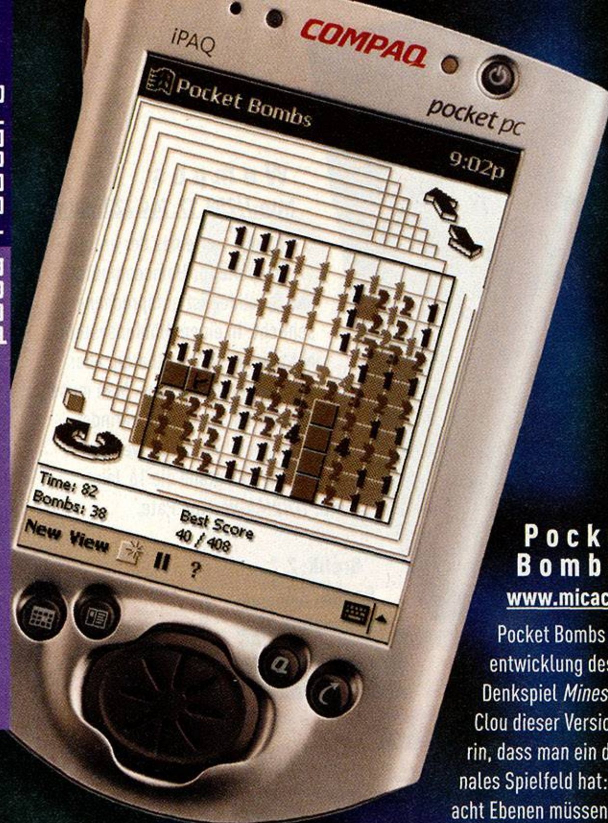
Qubic
http://lpieri.go.to

Auch auf dem Palm feiern Spielhallenklassiker fröhlich ihre Wiederauferstehung. Qubic ist ein Klon von Q*Bert, ein Spiel, bei dem es darum geht, trotz der umherhüpfenden Gegner alle Flächen einer Spiellandschaft zu betreten. Gesteuert wird mit dem Stift, was weitaus angenehmer ist als die originale Joystick-Steuerung.

Grafik: 3,3
Sound: 3,0
Spielspaß: 2,4

Kurzweilig, aber wie bereits früher ohne Suchtpotenzial.

Handspring Visor Prism
Mit dem Prism hat Handspring deutlich die DM-1.000-Hürde übersprungen. Satte 8 MB RAM, vor allem aber das hochwertige Farbdisplay erhöhen die Freude am Arbeiten und verkürzen die Betriebszeit auf magere sechs Stunden.



Compaq iPAQ H3100
Mit 32 MB Speicher ist dieser Windows-Rechner nicht gerade üppig ausgestattet, auch das Display ist mit 16 Grautönen weit vom Stand der Technik entfernt. Das hübsche Design täuscht über die ungünstig angebrachten Knöpfe hinweg.

Pocket Bombs
www.micaceler.com

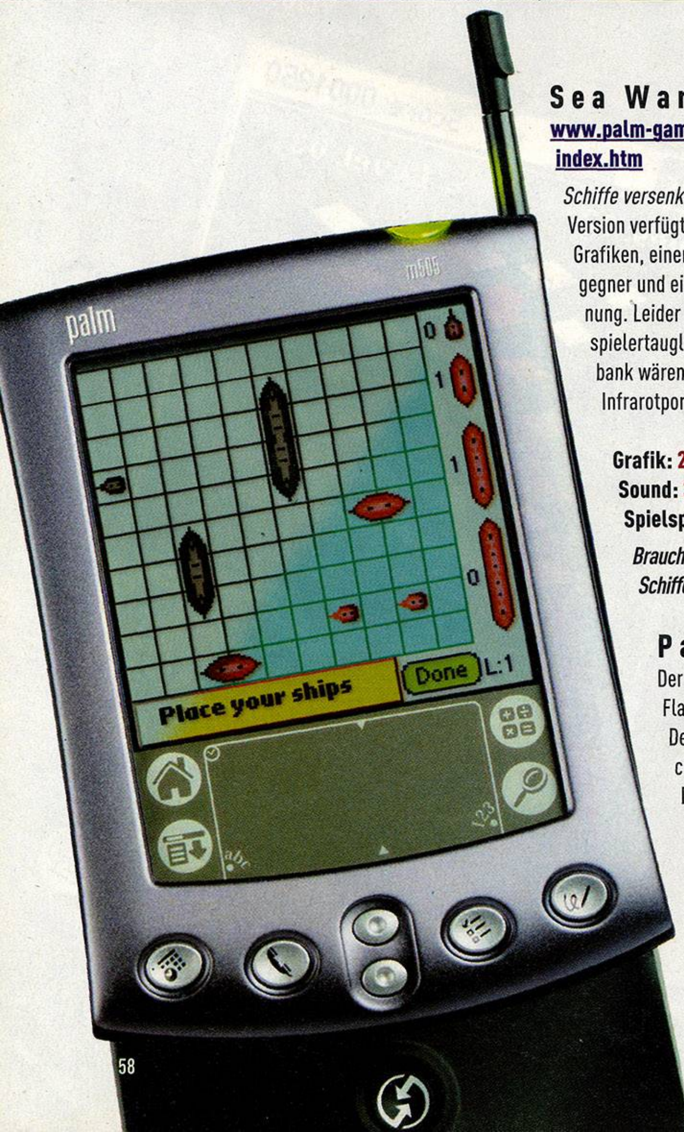
Pocket Bombs ist eine Weiterentwicklung des bekannten Denkspiel *Minesweeper*. Der Clou dieser Version besteht darin, dass man ein dreidimensionales Spielfeld hat: Insgesamt acht Ebenen müssen beim Auffinden der Bomben berücksichtigt werden. Da jedes Feld nun 26 Nachbarn hat, ist viel Denkarbeit gefragt.

Grafik: 4,0
Sound: 3,5
Spielspaß: 2,7
Fast schon zu komplexes Denkspiel.

Problematik auch längst nicht so leistungsstark und umfangreich sein können.

Game Boy für Erwachsene Wenn es nicht um Produktivität, Handschrifterkennung und Genauigkeit geht, sind die aktuellen PDAs in ihrem Element. Segas Game Gear und Nintendos Game Boy haben gezeigt, wozu halbwegs handliche Geräte in der Lage sein können: Sie können in jeder Lebenslage als Spieleplattform dienen. Folgerichtig nehmen im Bereich der Free- und Sharewareprodukte Spieleneuerscheinungen einen Anteil von ca. 40 Prozent ein, die Marktanteile der „Wissenschaftlicher-Taschenrecher-Emulatoren" und ähnlicher Programme ist dramatisch zurückgegangen. Bei professioneller Spielesoftware sieht das Bild noch anders aus, hier wurden erst in den letzten Monaten Firmen gegründet, die sich seitdem mit der Erstellung hochwertiger Spiele beschäftigen. Dass die Spiele-Industrie diesen Schritt so spät gegangen ist, hat seine Gründe. Bis vor kurzer Zeit gab es kein dominierendes Betriebssystem für PDAs, erst seit dem Einsatz von Windows CE 3.0 hat sich der Markt bewegt. Psion, RIM, Olivetti, Newton und all die anderen Kleinstcomputer verloren deutlich an Boden gegenüber Palm- und Windows-CE-Rechnern. Für den Besitzer eines Palm beziehungsweise

> **Segas Game Gear** und **Nintendos Game Boy** haben gezeigt, wozu halbwegs handliche Geräte in der Lage sein können.



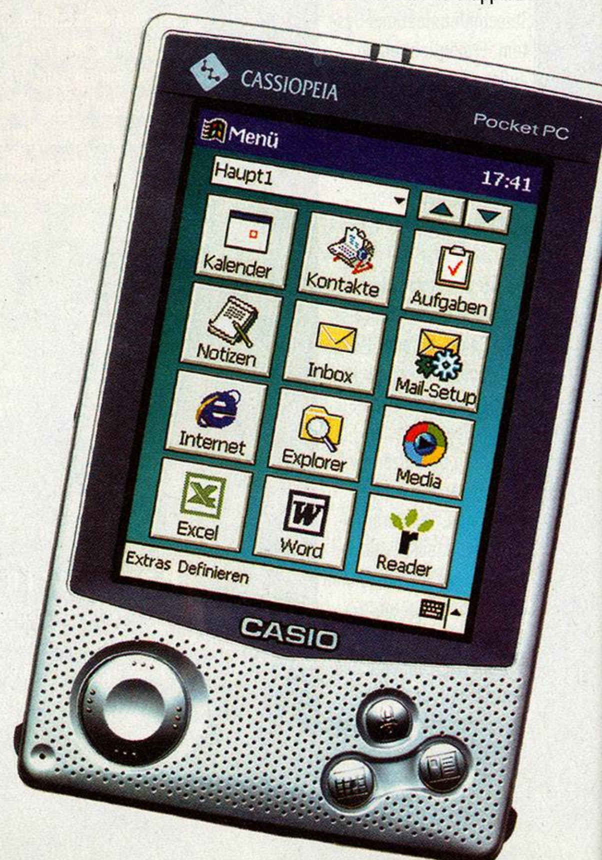
Sea War
www.palm-games.com/seawar/index.htm

Schiffe versenken auf dem Palm. Diese Version verfügt über angemessen gute Grafiken, einen recht starken Computergegner und eine einfache Stiftbedienung. Leider ist *Sea War* nicht mehrspielertauglich – unter der Schulbank wären Schlachten über den Infrarotport sehr unterhaltsam.

Grafik: 2,1
Sound: 3,0
Spielspaß: 2,0
Brauchbarer Gegner für's Schiffe Versenken.

Palm m500
Der m500 ist Palms neues Flaggschiff. Das ansprechende Design verbirgt 12 MB Speicher und einen Voicerecorder. Der m505 ist bis auf das Farbdisplay identisch ausgestattet. Beide Geräte überzeugen mit 15 Stunden Betriebszeit.

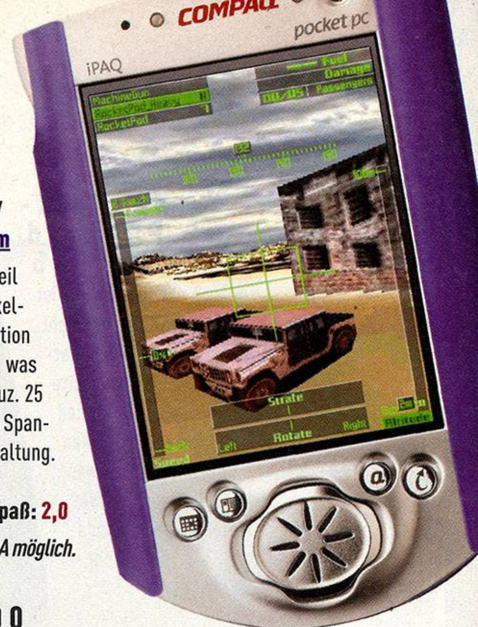
Casio Cassiopeia E-125G
Casios „Großer" besitzt 64 MB Speicher und ein gestochen scharfes Bild mit 65.000 Farben. 15 Stunden Betriebszeit sind für ein Windows-Gerät beeindruckend. Das eigenwillige Design erinnert leider an einen Rasierapparat.



Visor oder eines CE-Geräts bringt dies natürlich handfeste Vorteile mit sich: Die einmal erstandene Software kann auch noch in einigen Jahren auf moderneren Geräten verwendet werden.

Unter Palmen Die derzeit erhältlichen PDAs haben ihre Reifephase erreicht: Sie sehen allesamt sehr ähnlich aus, haben einen vergleichbaren Funktionsumfang und unterscheiden sich vor allem in puncto Betriebssystem, Display und Preis. Das Betriebssystem mit dem größten Marktanteil und demzufolge mit dem größten Software-Angebot ist Palm OS, das mittlerweile in Version 4.0 vorliegt. Seit Version 3 bietet das Palm OS eine gute Handschriftenerkennung und unterstützt Farbdisplays – leider verwenden noch längst nicht alle Hersteller die augenfreundlichen, aber teuren Farb-LCDs. Immerhin geht das Betriebssystem sehr sparsam mit den Ressourcen wie beispielsweise dem RAM und dem ROM um, was sich vor allem im Preis der jeweiligen PDAs bemerkbar macht. Da ein Palm-Gerät mit 8 MB bereits gut ausgestattet ist, können diese Geräte für etliche Hundert Mark günstiger angeboten werden als vergleichbare Windows-CE-Geräte, welche ungefähr die dreifache Speichermenge benötigen. Ein weiterer Grund für die niedrigen Preise ist die hausgemachte Konkurrenz: Palm Inc., der Hersteller des Betriebssystems Palm OS und zahlreicher PDAs, lizenziert das Betriebssystem an Fremdunternehmen. Das erfolgreichste ist Handspring, deren Visor-Geräte ebenfalls mit Palm OS laufen und kompatibel zu sämtlicher Palm-Software sind.

Microsofts Welt Im CE-Lager gibt es diese Verknüpfung von Hard- und Softwareherstellern



Chopper Alley

http://amazinggames.com

Chopper Alley sieht aus wie der erste Teil von *Comanche*, einer mit schneller Voxelgrafik arbeitenden Hubschraubersimulation für den PC. Gesteuert wird mit allem, was der PDA hat: Tasten, Stift und Steuerkreuz. 25 actionreiche Kampfeinsätze sorgen für Spannung, große Augen und gute Unterhaltung.

Grafik: 1,6 Sound: 2,7 Spielspaß: 2,0

Lange Spieleabende sind jetzt auch am PDA möglich.

Compaq iPAQ H3600

Mit 80 MB Speicher, 4.096 Farben bei VGA-Auflösung und einem USB-Port ist der H3600 um Welten besser ausgestattet als sein kleiner Bruder H3100. Dafür ist Compaqs Schmuckstück auch einer der teuersten PDAs.

Agent Z

www.ellams.force9.co.uk

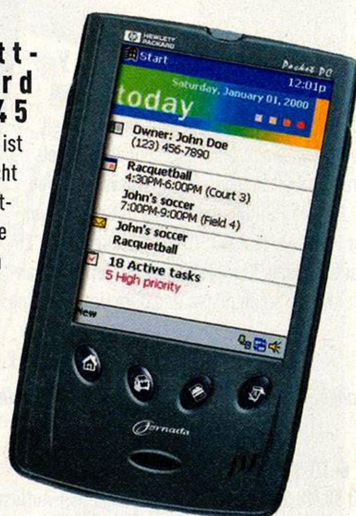
Dieses Plattformspiel könnte der Urahne von Klassikern wie *Donkey Kong* sein – wäre es vor 20 Jahren erschienen. So erfreut sich nur der „reife" Spieler an dem anchronistischen Spielprinzip: Durch Gänge laufen, den Gegnern ausweichen und den Ausgang suchen. Wer jünger als 30 ist, sollte nicht hinsehen ...

Grafik: 4,5
Sound: 2,8
Spielspaß: 2,9

Altertümlich, wenig charmant und dennoch nicht schlecht.

Handspring Visor Platinum

Der sportlich gestaltete Visor Platinum ist einer der wenigen PDAs mit Metallgehäuse. Das nicht mehr ganz taufrische Gerät verfügt über eine solide Ausstattung und ein altes Palm OS 3.1.



Hewlett-Packard Jornada 545
Auch der Jornada 545 ist mit 32 MB Speicher nicht angemessen ausgestattet. Der 545 kann satte 4.096 Farben darstellen und verfügt über einen USB-Anschluss – was ihn gleich noch schwerer als den Jornada 525 macht.



Sony Clié PEG-S300
Sonys erster PDA wird in Kürze von einem farbfähigen Modell abgelöst. Das solide, modisch gestaltete Gerät entspricht technisch in etwa dem Palm IIIxe, kostet aber unverständlicherweise einige Hundert Mark mehr.

nicht. Zahlreiche Computerhersteller lizenzieren das Windows-CE-Betriebsystem, das den Vorteil hat, den Programmierern eine aus der Windows-Welt bekannte Schnittstellensammlung zu bieten. So kamen bald ausgereifte Programme auf den Markt, was wiederum zu einem steigenden Marktanteil von Windows CE führt. Der Nachteil für den Anwender sind die Kosten. Nicht nur die Hardware ist wegen des Speicherbedarfs teurer, auch der Stromverbrauch liegt deutlich über dem der Palm-Geräte.

Das Ende der reinen PDAs ist bereits heute abzusehen. In etwa zwei Jahren werden auch **UMTS-Handys** die Zusatzfunktionen anbieten.

Gemeinsamkeiten Die Bedienung beider Geräteklassen fällt unter den aktuellen Betriebssystemversionen erstaunlich ähnlich aus. Für Texteingaben vertraut man entweder der Texterkennung oder man tippt mit dem Eingabestiftstift auf eine auf den Bildschirm eingeblendete Tastatur. Für alle Aufgaben, für die man am PC die Maus verwendet, nutzt man ebenfalls den Stift. Die Benutzeroberflächen sehen aus wie eine Mischung aus Internetseiten und Windows – nicht einmal Windows CE sieht aus wie ein Windows 9x! Dennoch findet sich auch der ungeübte PDA-Anwender sofort zurecht.

Das Ende naht Das Ende der reinen PDAs ist allerdings bereits heute abzusehen. Sämtliche Mobiltelefonhersteller haben längst Prototypen vor-

PDAs
im Überblick

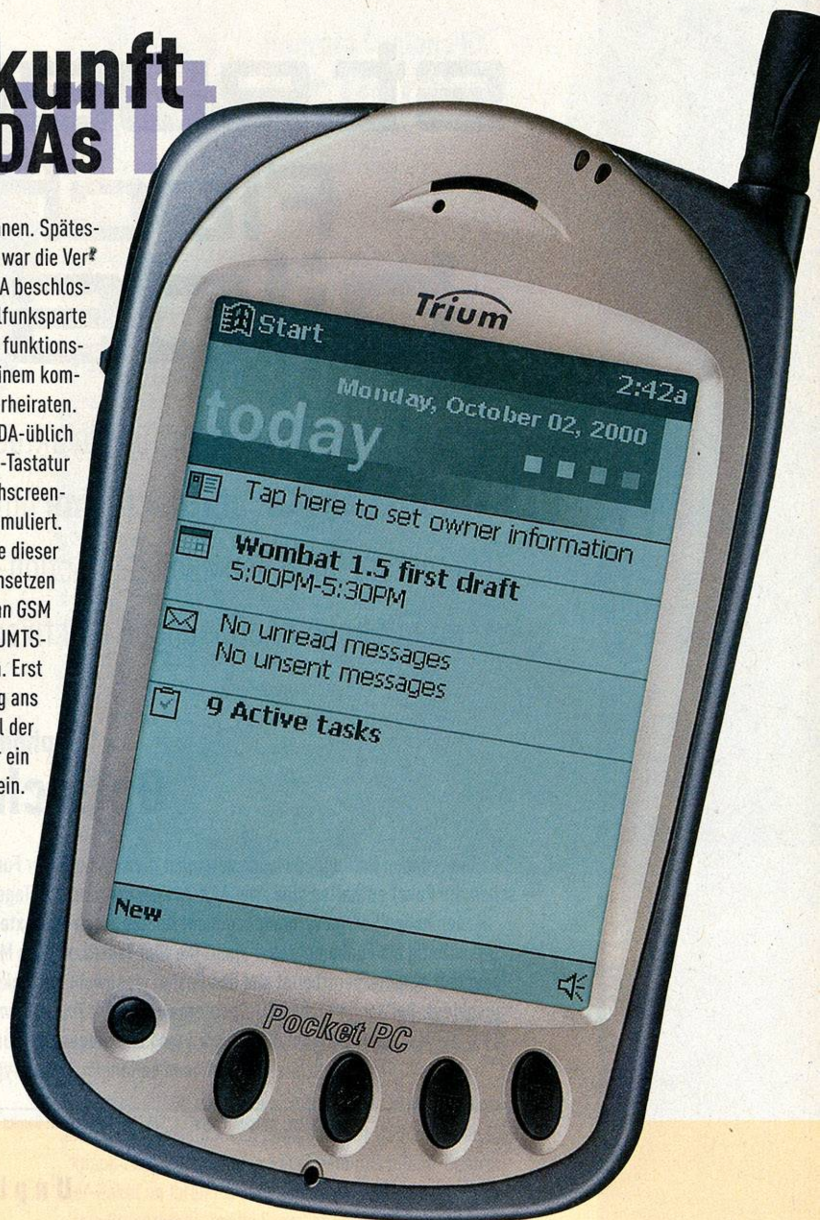
Hersteller/Typ	Betriebssystem	Speicher	Adressdatenbank	Aufgabenliste	Ausgabenverwaltung	Backup	Bildbearbeitung	Mail	Notizblock	Spiele	Tabellenkalkulation	Taschenrechner	Terminkalender	Textverarbeitung	Voicerecorder	Weltuhr
			Software													
Casio/E-115G	Windows CE 3.0	32 MB	●	●		●		●			●		●	●	●	
Casio/E-125G	Windows CE 3.0	64 MB	●	●		●		●			●		●	●	●	
Compaq/iPAQ H3100	Windows CE 3.0	32 MB	●	●				●		●	●	●	●	●		
Compaq/iPAQ H3600	Windows CE 3.0	80 MB	●	●				●		●	●	●	●	●		
Handspring/Visor	Palm 3.1	2 MB	●					●			●	●	●	●		●
Handspring/Visor Deluxe	Palm 3.1	8 MB	●					●			●	●	●	●	●	●
Handspring/Visor Edge	Palm 3.5	8 MB	●					●			●	●	●	●	●	●
Handspring/Visor Platinum	Palm 3.1	8 MB	●					●			●	●	●	●		●
Handspring/Visor Prism	Palm 3.5	8 MB	●	●	●			●			●	●	●	●		●
Hewlett-Packard/Jornada 525	Windows CE 3.0	16 MB	●	●	●			●			●	●	●	●		
Hewlett-Packard/Jornada 545	Windows CE 3.0	32 MB	●	●	●			●			●		●	●		
Olivetti/daVinci DV2	Olivetti	2 MB	●						●			●	●			
Palm/IIIc	Palm 3.5	8 MB	●	●	●			●	●	●		●	●			
Palm/IIIxe	Palm 3.5	8 MB	●	●	●			●	●	●		●	●			
Palm/m100	Palm 3.5	2 MB	●	●	●			●	●	●		●	●			
Palm/m105	Palm 3.5	8 MB	●	●	●			●	●	●		●	●			
Palm/m500	Palm 4.0	12 MB	●	●	●	●		●	●	●		●	●		●	
Palm/m505	Palm 4.0	12 MB	●	●	●	●		●	●	●		●	●		●	
Palm/TRGPro International	Palm 3.5	10 MB	●	●	●	●		●	●	●		●	●		●	
Palm/Vx	Palm 3.5	8 MB	●	●	●			●	●	●		●	●			
Sony/Clié PEG-S300/E	Palm 3.5	8 MB	●	●	●		●	●	●	●		●	●			

gestellt, welche die Fähigkeiten und die Stärken von Handys und PDAs kombinieren. Eigentlich eine ideale Lösung, da Sie nur noch ein Gerät mit sich herumschleppen müssen und der Markt mit Sicherheit für jeden Geschmack das richtige Stück Technik anbieten wird. Das Trium Mondo im typischen „PDA-Look" ist bereits erhältlich, Nokias 9210 oder das schmucke Ericsson-Handy R380SW gehen ähnliche Wege. Mit dem Sagem WA 3050 und dem Motorola Accompli 008 stehen weitere Organizer-Handys in den Startlöchern. Der große Durchbruch bei „PDA-Handys" wird aber erst im Jahr 2003 erwartet, wenn der neue Mobilfunkstandard **UMTS** dafür sorgt, dass sich viele Anwender ohnehin mit neuen Geräten eindecken werden, wenn Sie mit dem Stand der Technik mithalten wollen.

HARALD WAGNER

Die Zukunft der PDAs

Die Zukunft hat bereits begonnen. Spätestens seit dem Trium Mondo war die Verschmelzung von Handy und PDA beschlossene Sache. Mitsubishis Mobilfunksparte Trium ist es gelungen, ein voll funktionstüchtiges Dualband-Handy mit einem komplett ausgestatteten PDA zu verheiraten. Das Windows-CE-Gerät hat PDA-üblich nur wenige Tasten, die Handy-Tastatur wird mittels des Touchscreen-Bildschirms simuliert.
Es sind zahlreiche weitere Geräte dieser Art angekündigt, wirklich durchsetzen werden sie sich aber erst, wenn GSM und **GPRS** durch den schnellen UMTS-Funkstandard abgelöst wurden. Erst dann ist eine schnelle Anbindung ans Internet möglich und der PC-Teil der Kombi-Geräte kann mehr als nur ein luxuriöses Telefonbuch sein.



Trium Mondo • An dieses ungewöhnliche Handy-Format wird man sich gewöhnen müssen.

HERSTELLER/TYP	ANSCHLÜSSE	DISPLAY	GEWICHT	GRÖSSE	BETRIEBSZEIT	PREIS (DM)
Casio/E-115G	CompactFlash I/II, Infrarot, Seriell, USB	16 Bit farbig, 240x320	270 g	132x82x20	15 Stunden	1.249,00
Casio/E-125G	CompactFlash I/II, Infrarot, Seriell, USB	16 Bit farbig, 240x320	270 g	132x82x20	15 Stunden	1.389,00
Compaq/iPAQ H3100	Seriell	4 Bit grau, 240x320	164 g	130x83x16	14 Stunden	999,00
Compaq/iPAQ H3600	USB	12 Bit farbig, 240x320	179 g	130x83x16	12 Stunden	1.599,00
Handspring/Visor	USB	1 Bit grau, 160x160	153 g	112x76x18	30 Stunden	399,00
Handspring/Visor Deluxe	Infrarot, USB	4 Bit grau, 160x160	153 g	122x76x18	30 Stunden	499,00
Handspring/Visor Edge	Infrarot, USB	4 Bit grau, 160x160	136 g	119x79x11	15 Stunden	999,00
Handspring/Visor Platinum	Infrarot, USB	4 Bit grau, 160x160	153 g	122x76x18	30 Stunden	779,00
Handspring/Visor Prism	Infrarot, USB	16 Bit farbig, 160x160	196 g	122x76x20	6 Stunden	1.199,00
Hewlett-Packard/Jornada 525	CompactFlash I, Infrarot, Seriell	8 Bit farbig, 240x320	230 g	130x78x17	8 Stunden	799,00
Hewlett-Packard/Jornada 545	CompactFlash I, Infrarot, Seriell, USB	12 Bit farbig, 240x320	260 g	130x78x16	8 Stunden	1.099,00
Olivetti/daVinci DV2	Seriell	1 Bit grau, 160x160	170 g	83x124x18	8 Stunden	279,00
Palm/IIIc	Seriell	8 Bit farbig, 160x160	193 g	130x81x18	8 Stunden	859,00
Palm/IIIxe	Infrarot, Seriell	4 Bit grau, 160x160	170 g	119x81x18	30 Stunden	649,00
Palm/m100	Seriell	1 Bit grau, 160x160	125 g	119x79x18	30 Stunden	299,00
Palm/m105	Seriell	1 Bit grau, 160x160	125 g	119x79x18	30 Stunden	456,00
Palm/m500	Infrarot, MultiMediaCard, USB	16 Bit grau, 160x160	113 g	114x79x10	15 Stunden	999,00
Palm/m505	Infrarot, MultiMediaCard, USB	16 Bit farbig, 160x160	139 g	114x79x10	15 Stunden	1.299,00
Palm/TRGPro International	Compact Flash I, Infrarot,	4 Bit grau, 160x160	165 g	121x81x20	30 Stunden	849,00
Palm/Vx	Infrarot, Seriell	4 Bit grau, 160x160	114 g	114x79x10	15 Stunden	779,00
Sony/Clié PEG-S300/E	Infrarot, USB, Memory Stick	4 Bit grau, 160x160	121 g	119x79x11	15 Stunden	899,00

steuergeräte & Flach-bildschirme

In diesem Monat haben wir für Sie aktuelle **Spiele-Controller** und zwei **günstige Flachbildschirme** unter die Lupe genommen. Welche Steuergeräte bestehen auch den Action-Test und welches TFT-Display kommt mit hohen Auflösungen und fixer Grafikdarstellung klar?

Typhoon Unplugged Mouse

Optischer Funker

Die Typhoon Unplugged Mouse verbindet die Vorteile einer Funkmaus mit denen einer optischen. Im Paket enthalten sind zwei AAA-Akkus, die rund drei Tage halten. Den Nachteil, sprich den hohen Energieverbrauch, gleicht Anubis durch eine externe USB-Ladestation aus, die gleichzeitig als Funkempfänger dient. Die fünf Tasten und das Mausrad der Unplugged Mouse sind befriedigend verarbeitet und das Design ist sowohl auf Links- als auch auf Rechtshänder ausgelegt. Bei actionreichen 3D-Shootern wie *Unreal Tournament* oder *Counter-Strike* werden die Mausbewegungen allerdings zu langsam umgesetzt. Für Strategiespiele, die weniger schnelle Reaktionen verlangen, ist die Typhoon jedoch eine gute Wahl.

Hersteller: Typhoon **Preis:** Ca. DM 110,- **Erscheint:** Bereits erschienen **Online:** www.typhoonline.de



Unplugged Mouse
Ausstattung: 2,6
Features: 2,6
Performance: 2,1
Wertung: 2,1
Schmuckstück für den Alltagsgebrauch.



Cordless MouseMan Optical
Ausstattung: 1,6
Features: 1,8
Performance: 1,6
Wertung: 1,6
Die beste optische Funkmaus auf dem Markt.

Logitech Cordless MouseMan Optical

Optischer Funker 2.0

Ganz ohne Ladestation kommt die kabellose Optik-Maus von Logitec aus. Durch die Verwendung eines stark stromsparenden Sensors halten die beiden AAA-Batterien gut drei Monate. Die kleine Funk-Empfangsstation wird per USB oder den PS/2-Port angeschlossen und lässt der Cordless je nach Interferenz mit anderen technischen Geräten bis zu vier Metern Freiraum. Der MouseMan ist durch die vierte Taste an der linken Seite für Rechtshänder optimiert. Die Reaktionszeit ist hervorragend, die Funkübertragung stabil und zuverlässig: Die Cordless MouseMan Optical ist die derzeit beste kabellose Maus für Spieler.

Hersteller: Logitech **Preis:** DM 140,- **Erscheint:** Bereits erschienen **Online:** www.logitech.de

Diesen Monat:

Microsoft Trackball Explorer

Maus für die Füße

Mit dem Trackball Explorer hat Microsoft nun bereits zwei optische Trackballs im Sortiment. Angeschlossen wird das schmucke Gerät entweder über den USB-Stecker oder den mitgelieferten PS/2-Adapter. Das Design ist sehr handfreundlich, auch wenn das Gerät ein wenig an eine Massagekugel für die Füße erinnert. Der Daumen ruht auf einer Maustaste, die sich direkt neben dem Mausrad und einer weiteren Maustaste befindet. Sowohl Rad als auch Tasten sind ordentlich verarbeitet. Da für entsprechenden Erfolg bei 3D-Shootern viel Übung gefragt ist, bleibt der Trackball hier meist zweite Wahl. Bei Strategiespielen macht der Explorer nach einer kurzen Eingewöhnungsphase eine sehr gute Figur.

Hersteller: Microsoft **Preis:** Ca. DM 129,-
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.microsoft.com/germany/ms/mouse



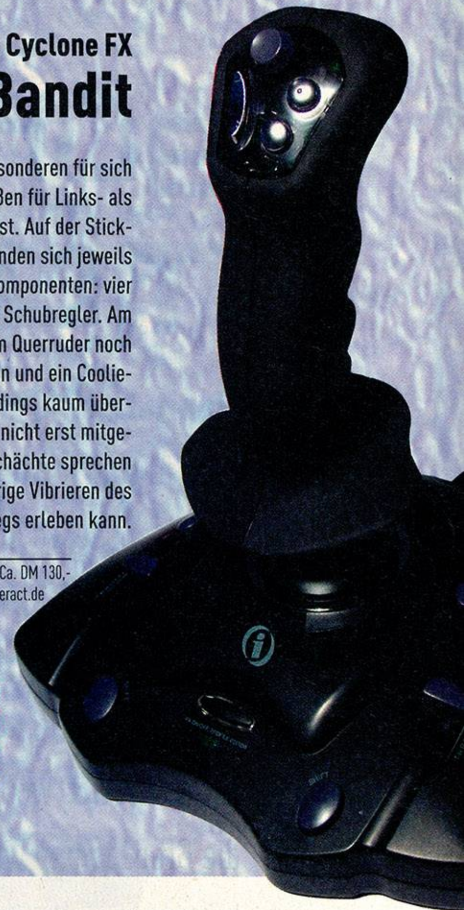
Trackball Explorer
Ausstattung: 1,6
Features: 1,6
Performance: 2,1
Wertung: 1,7
Für Trackball-Freunde die erste Wahl.

Interact Cyclone FX

Einäugiger Bandit

Interacts Cyclone FX kann im Besonderen für sich verbuchen, dass er gleichermaßen für Links- als auch für Rechtshänder geeignet ist. Auf der Stickbasis des Gameport-Joysticks finden sich jeweils rechts und links die gleichen Komponenten: vier Tasten, eine Shift-Taste sowie ein Schubregler. Am Stick selbst befindet sich neben dem Querruder noch ein Trigger sowie vier weitere Tasten und ein Coolie-Hat. Die Rütteleffekte können allerdings kaum überzeugen. Der Stromadapter wird gar nicht erst mitgeliefert, aber zwei AAA-Batterieschächte sprechen dafür, dass man das traurige Vibrieren des Sticks auch unterwegs erleben kann.

Hersteller: Interact **Preis:** Ca. DM 130,-
Erscheint: Bereits erschienen **Online:** www.interact.de



Cyclone FX
Ausstattung: 2,7
Features: 2,1
Performance: 2,7
Wertung: 2,4
Ordentlicher Stick mit einigen Schwächen.

Typhoon Real Force Wheel

Rennrad im Turbinenlook

Mit Saugnäpfen oder zwei beigelegten Metallschienen arrangiert sich das Wheel mit so ziemlich jedem Schreibtisch. Die acht Aktionstasten sowie der direkt am Lenkrad eingebaute Coolie-Hat sind ordentlich verarbeitet und schnell erreichbar. In einigen Spielen wurde das Wheel allerdings nicht erkannt. In älteren Spielen wie *Need for Speed: High Stakes* arbeitet das Lenkrad aber ohne Probleme. Die Krafteffekte sind nicht sehr stark, ein recht akzeptables Fahrgefühl kommt dennoch auf. Störend ist nur die ungenaue Nullstellung. Nach jedem Einschalten müssen Sie das Rad neu justieren, außerdem verstellt es sich auch während des Spiels.

Hersteller: Anubis **Preis:** DM 230,- **Erscheint:** Bereits erschienen **Online:** www.typhoonline.de



Real Force Wheel
Ausstattung: 2,1
Features: 2,7
Performance: 2,7
Wertung: 2,5
Ordentliches Rad mit einigen Mängeln.

Saitek SP550

Kombipackung

Das Saitek SP550 ist eine Neuauflage der Controller-Kombination aus Joystick und Gamepad. Per USB und über ein knapp zwei Meter langes Kabel wird das SP550-Controller-Paket an Ihren PC angeschlossen. Mit seinem digitalem Steuerkreuz, sechs Feuerknöpfen und zwei Triggern ist das Gamepad recht gut ausgestattet. Um den Controller-Transformer zu komplettieren, packen Sie das Pad einfach von links in den Joystick-Teil des SP550. Die Verarbeitung beider Komponenten ist gut, die Federstärke des Sticks aber leider nicht einstellbar. Für Flugsimulationen ist das SP550 sicherlich das falsche Spielzeug, da eine Z-Achse für das Querruder fehlt.

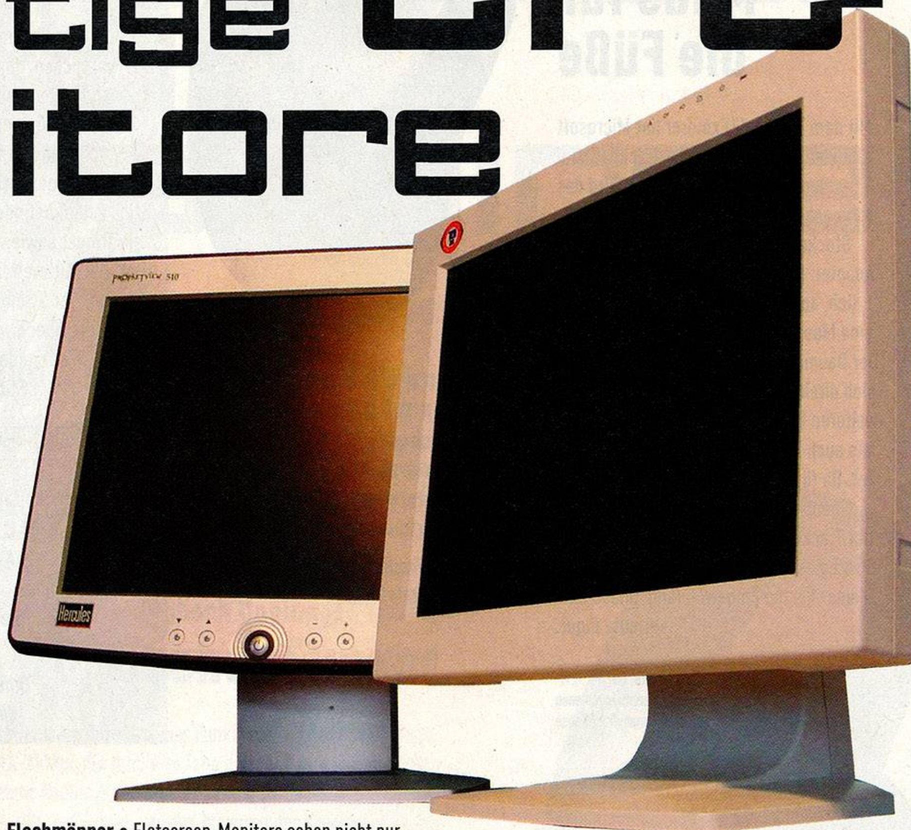
Hersteller: Saitek **Preis:** DM 79,- **Erscheint:** Bereits erschienen
Online: www.saitek.de



SP550
Ausstattung: 2,1
Features: 2,7
Performance: 2,7
Wertung: 2,5
Witzige Kombination, die nicht immer Sinn macht.

günstige tft-monitore

Monitore sind ziemlich anachronistisch. Im Gegensatz zu allen anderen PC-Komponenten werden sie immer größer. Doch **wie groß ist sinnvoll**, wo liegen die Grenzen und was bringen die ultraflachen TFT-Displays?



Flachmänner • Flatscreen-Monitore sehen nicht nur gut aus, dank verbesserter Technik und sinkendem Preis werden sie auch für Spieler zur echten Alternative.

Fakt ist, der Monitor kann eigentlich gar nicht groß genug sein, und am besten sollte man gleich zwei angeschlossen haben. Das sieht cool aus und macht durch größere Übersichtlichkeit auch Sinn. Doch jeder, der schon einmal seinen 17-Zöller mit auf eine LAN-Session geschleppt hat, weiß: Hinsichtlich Gewicht und Handlichkeit können die großen Monitore nicht punkten. Ein weiterer Nachteil ist die tiefe Bildröhre. Auf kleinen Schreibtischen ist bei maximal 17 Zoll Schluss, soll wenigstens die Tastatur noch einen Platz finden. Die Alternative zur CRT-Bildmaschine sind die superflachen TFT-Monitore. Noch vor kurzem inakzeptabel teuer, bewegen sich die schicken Geräte inzwischen aber in Preisregionen, die auch für Spieler interessant sind. Grund genug, uns zwei der Bildschirme näher anzuschauen. Zunächst einmal muss gesagt werden, dass TFT-Displays trotz ihres Preises eher mäßig ausgestattet sind. Die meisten Geräte besitzen zum Beispiel lediglich einen analogen Monitoreingang. Ein Nachteil, da die digitalen Bilddaten der Grafikkarte erst in analoge Signale umgewandelt werden müssen, um dann erneut vom Monitor in digitale Daten umgerechnet zu werden.

Nicht nur der Preis entscheidet

Bildschirme mit digitalem Eingang haben eine viel klarere Bild- und Farbdarstellung, da durch die Signalumwandlung keinerlei Datenverluste auftreten. Sollten Sie eine Grafikkarte mit DVI-Ausgang besitzen, die Sie in jedem Fall benutzen wollen, sollten Sie allerdings auch entsprechend in einen guten Monitor investieren. Billige TFT-Monitore mit DVI-Eingang haben meist ein schlechteres Bild als preisgleiche analoge Flachbildschirme. In jedem Fall kranken die flachen Displays oft am Sichtwinkel. Bei preiswerten Geräten erkennt man das komplette Bild nur, wenn man direkt vor dem Monitor sitzt. So Sie sowieso meist allein vor Ihrem PC sitzen, fällt dies nicht weiter ins Gewicht. In manchen Fällen gereicht es sogar zum Vorteil. Im Büro erkennt Ihr neugieriger Kollege nicht mehr genau, was auf Ihrem Bildschirm gerade passiert, und bei Netzwerkkämpfen auf überfüllten LAN-Partys wird die Feindaufklärung per Seitenblick eingeschränkt.

Voll spieletauglich Dort sind TFT-Displays allerdings eher selten anzutreffen. Viele Spieler halten die Monitore – im Besonderen für 3D-Ego-Shooter – für ungeeignet. Grund war lange die langsame Reaktionszeit der Bildschirme. Diese bezieht sich auf die Leuchtdauer eines Bildpunktes. Je länger ein Punkt leuchtet, umso mehr verschwimmt das Bild bei schnellen Bewegungen. Bei 3D-Spielen zum Beispiel empfindet man eine Leuchtdauer ab 50 Millisekunden als unangenehmes Verwischen des Bildes. Die beiden Testkandidaten von Vobis und Hercules weisen allerdings Reaktionszeiten auf, die selbst bei Spielen wie *Unreal Tournament* oder *Counter-Strike* ein angenehm flüssiges Bild liefern. In puncto Bildqualität unterscheiden sich beide Bildschirme kaum voneinander. Der TFT-Monitor von Hercules besitzt allerdings eine größere Helligkeit und eine etwas klarere Farbdarstellung.

Hercules Prophetview 510

Der Prophetview 510 ist ein 15"-Monitor und verfügt über ein Vierfach-USB-HUB sowie einen analogen Monitoranschluss. Die mitgelieferte Software ermöglicht es, den Prophetview 510 wahlweise im Hoch- oder Querformat zu verwenden. Die maximale Auflösung von 1.028x768 ist für einen TFT-Bildschirm dieser Größe normal. Punkten kann der Prophetview 510 vor allem durch seine Farbbrillanz und die guten Kontraste. Bei *Unreal Tournament* kam es zu keinerlei Schliereneffekten.

Hersteller: Hercules **Preis:** DM 1.749,- **Online:** www.hercules.de



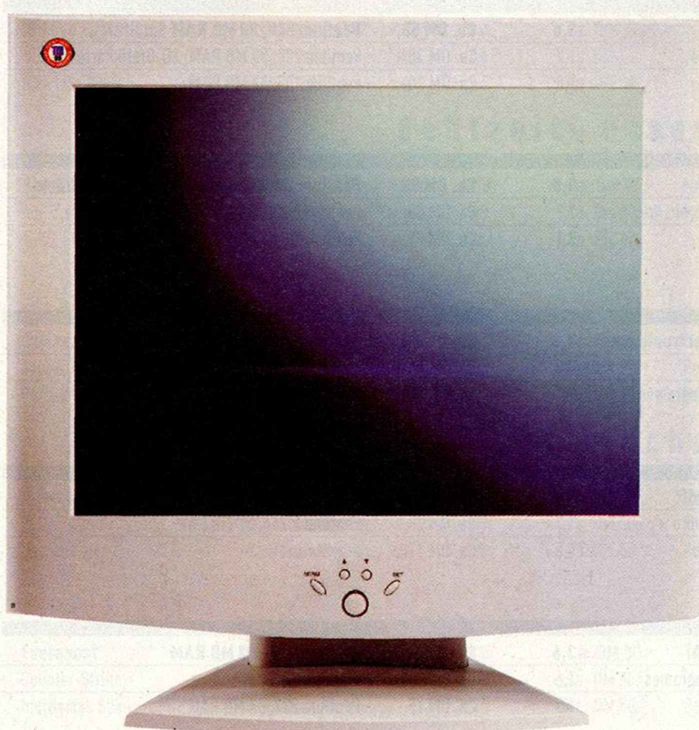
Hercules Prophetview 510
Ausstattung: 2,1
Features: 2,1
Performance: 1,6
Wertung: 1,9

Sehr guter Flatscreen zu einem akzeptablen Preis.

mini-glossar

CRT: Cathode Ray Tube (Kathodenstrahl-Bildröhre)
TFT: Thin Film Transistor
DVI: Digital Video Interface (Digitale Videoschnittstelle)

Vobis HS 541 TF



Der Vobis HS 541 TF besticht vor allem durch seinen Preis, dafür gibt es Abstriche bei der Ausstattung. Das Display ist zwar um 90° drehbar, eine entsprechende Software für die hochformatige Bilddarstellung fehlt allerdings. Störend auch, dass sich der Monitor in der Höhe nicht verstellen lässt. Trotz einer Verzögerungszeit von 40 ms traten bei Ego-Shootern keinerlei störende Schlieren auf. Der Vobis HS 541 TF läuft mit einer Maximal-Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten bei 75 Hertz.

Hersteller: Vobis **Preis:** DM 898,- **Online:** www.vobis.de

Vobis HS 541 TF
Ausstattung: 2,7
Features: 2,1
Performance: 1,6
Wertung: 2,1

Super günstig, qualitativ noch akzeptabel.

Die Redaktion

Den Überblick über unsere **Redaktions-Highlights** finden Sie in der unten stehenden Liste.

Alle Top-Titel sind **nach Genres geordnet**. Bei diesen Spielen können Sie bedenkenlos zugreifen.

Christian Bigge
34 Jahre
Chefredakteur
Sportspiele, Rennspiele, WiSims
Highlight des Monats:
„Das Finale der Fußball-Bundesliga, auch wenn mir selbst als Dortmund-Fan der Ausgang nicht gefallen hat. Der Fußball-Gott muss Bayer sein."



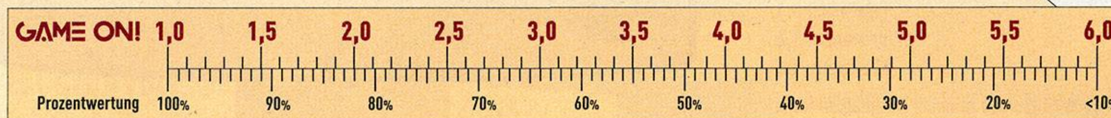


Harald Wagner
30 Jahre
Stellvertretender Chefredakteur
Simulationen, Rennspiele, Online
Highlight des Monats:
„Der Aufstieg des 1.FCN in die erste Fußballbundesliga, obwohl er es ob seiner letzten Leistungen nicht verdient hätte. *Nie mehr 2. Liga, nie mehr, nie mehr...*"

So wertet Game On!

Für alle Tests verwenden wir dezimale Schulnoten. Dieses System kennt jeder und es ist sehr fein abgestuft. In Prozentwerte umrechnen können Sie die Noten mit dieser Tabelle:





GAME ON!	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	3,5	4,0	4,5	5,0	5,5	6,0
Prozentwertung	100%	90%	80%	70%	60%	50%	40%	30%	20%		<10%

Spielereferenzen



Actionspiele

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
NEU Operation Flashpoint	Codemasters	1,7	Ca. DM 80,-	Pentium 2 400, 64 MB RAM
MDK 2: Armageddon	Bioware/Virgin	1,8	Ca. DM 120,-	PlayStation 2
Star Wars: Starfighter	LucasArts/Electronic Arts	1,8	Ca. DM 120,-	PlayStation 2



Ego-Shooter

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Half-Life	**Valve/Havas**	**1,6**	**Ca. DM 50,-**	**Pentium 200, 32 MB RAM**
Unreal Tournament	Epic/Infogrames	1,7	Ca. DM 30,-	Pentium 200, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Gunman Chronicles	Rewolf/Havas	1,8	Ca. DM 70,-	Pentium 133, 32 MB RAM



Action-Adventures

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Deus Ex	**Ion Storm/Eidos**	**1,5**	**Ca. DM 80,-**	**Pentium 2 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte**
No One Lives Forever!	Monolith/Electronic Arts	1,7	Ca. DM 80,-	Pentium 2 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Ritual/Take 2	2,1	Ca. DM 75,-	Pentium 2 300, 64 MB RAM



Adventures

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Flucht von Monkey Island	**LucasArts/Electronic Arts**	**1,8**	**Ca. DM 90,-**	**Pentium 200, 32 MB RAM**
Grim Fandango	LucasArts/THQ	2,0	Ca. DM 45,-	Pentium 133, 32 MB RAM
Discworld Noir	Perfect Ent./Infogrames	2,1	Ca. DM 50,-	Pentium 166, 32 MB RAM



Rennspiele

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
F1 Racing Championship	**Ubi Soft/Ubi Soft**	**1,6**	**Ca. DM 90,-**	**Pentium 2 300, 64 MB RAM**
Grand Prix 3	Microprose/Hasbro	1,7	Ca. DM 75,-	Pentium 2 266, 32 MB RAM
NEU Crazy Taxi	Acclaim/Hitman	1,8	Ca. DM 120,-	PlayStation 2



Rollenspiele

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Baldur's Gate 2	**Bioware/Virgin**	**1,6**	**Ca. DM 80,-**	**Pentium 200, 32 MB RAM**
Final Fantasy 9	Squaresoft/Infogrames	1,6	Ca. DM 100,-	PlayStation 1
Diablo 2	Blizzard/Havas	1,7	Ca. DM 75,-	Pentium 233, 32 MB RAM

Bernd Berheide
30 Jahre
Redakteur
Action, Ego-Shooter, Online
Highlight des Monats:
„Dass ich endlich meine Griffel an den Xbox-Controller legen konnte. Halo rockt!"





Christian Klinger
30 Jahre
Redakteur
Action, Ego-Shooter, Action-Adventures
Highlight des Monats:
„Dass der E3-Stress nun endlich vorbei ist. Endlich wieder Zeit für Sonne, Strandbad und Biergarten."

Jochen Gebauer
22 Jahre
Redakteur
Rollenspiele, Strategie, WiSims
Highlight des Monats:
„Das Expansion-Pack zu *Diablo 2*. Nachdem ich den Druiden zum Sieg geführt habe, wird Baal nun mit der Assassine noch einmal flachgelegt."





Philipp Rohwedder
21 Jahre
Redakteur
Adventures, Rollenspiele, Strategie
Highlight des Monats:
„Dass TFT-Displays nun endlich erschwinglich werden. Wieviele Spielepackungen passen wohl auf den gewonnenen Schreibtischplatz?"



Der TOP OF Game On!

Besondere Produkte und besonders gelungene Internetseiten werden von uns ausgezeichnet – mit dem „TOP OF Game On!"-Award.

Die Produktauszeichnung ist eine echte Kaufempfehlung und nicht unmittelbar an eine Wertung gebunden. Prämierte Produkte sind qualitativ hochwertig und/oder innovativ.

Bei von uns prämierten Internetseiten sollten Sie unbedingt einen Blick riskieren. Sie zeichnen sich in der Regel durch Aktualität, Vielfalt und eine gelungene Navigation aus.



Simulationen

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Die Sims	**Maxis/Electronic Arts**	**1,7**	**Ca. DM 80,-**	**Pentium 233, 32 MB RAM**
Crimson Skies	Zipper/Microsoft	1,8	Ca. DM 85,-	Pentium 233, 32 MB RAM
Gunship!	Microprose/Hasbro	2,1	Ca. DM 75,-	Pentium 266, 32 MB RAM



Sportspiele

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
ISS Pro Evolution 2	**Konami/Konami**	**1,4**	**Ca. DM 100,-**	**PlayStation 1**
NHL 2001	EA Sports/Electronic Arts	1,6	Ca. DM 80,-	Pentium 200, 32 MB RAM
NBA Live 2001	EA Sports/Electronic Arts	1,6	Ca. DM 80,-	Pentium 200, 32 MB RAM



Echtzeit- und Aufbau-Strategie

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Black & White	**Lionhead/Electronic Arts**	**1,3**	**Ca. DM 90,-**	**Pentium 2 350, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte**
AoE 2: The Age of Kings	Ensemble Studios/Microsoft	1,5	Ca. DM 80,-	Pentium 166, 32 MB RAM
NEU! Startopia	Mucky Foot/Eidos	1,6	Ca. DM 80,-	Pentium 2 400, 64 MB RAM



Rundenstrategie

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Call to Power 2	**Activision/Activision**	**1,7**	**Ca. DM 80,-**	**Pentium 166, 64 MB RAM**
Jagged Alliance 2	Sir Tech/Topware	1,8	Ca. DM 20,-	Pentium 133, 16 MB RAM
Panzer General 4	SSI/SSI	2,0	Ca. DM 20,-	Pentium 233, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte



Wirtschaftssimulationen

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Anstoss 3	**Ascaron/Infogrames**	**1,8**	**Ca. DM 80,-**	**Pentium 133, 32 MB RAM**
Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro	1,9	Ca. DM 50,-	Pentium 90, 16 MB RAM
Der Patrizier 2	Ascaron/Infogrames	1,9	Ca. DM 80,-	Pentium 2 233, 32 MB RAM



Online

TITEL	ENTWICKLER/VERTRIEB	WERTUNG	PREIS	HARDWARE MINIMUM
Everquest	**Verant Interactive/Ubi Soft**	**1,5**	**Ca. DM 80,-**	**Pentium 166, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte**
Counter-Strike	Valve/Havas	1,6	Ca. DM 30,-	Pentium 200, 32 MB RAM
Indiziertes Spiel	ID Software/Activision	1,6	Ca. DM 50,-	Pentium 2 350, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte



spieletest

aufbaustrategie



Diesen Monat im Test:

pia

[FAKTEN]
Erscheint: 15.06.01
Preis: Ca. DM 80,-
Vertrieb: Eidos
Entwickler: Mucky Foot
USK: Ohne Altersbeschränkung
Internet: www.eidos.de/games/embed.html?gmid=86

Der Weltraum, unendliche Weiten. Dies sind **die Abenteuer eines Stationskommandanten**, der sich aufgemacht hat, **verwaiste Stationen** zu bevölkern, den Handel zu beleben und sich mit Aliens herumzuärgern, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat.



Der schwarze Obelisk schon wieder. Seit *2001: Odyssee im Weltraum* weiß es jeder: Er ist schuld, dass wir schlagartig vom Obst essenden Primaten zur Krone der Schöpfung wurden. *Startopia* präzisiert das ein wenig. Im Intro bekommt der haarigtumbe Urmensch vom Obelisken nämlich einen Donut angeboten. Und weil unser Vorfahr eben nichts Besseres zu tun hat, erfindet er prompt die zentrifugale Raumstation, ohne die er wohl auch kaum überleben könnte. Wenig später findet man sich also auf dem Unterdeck einer dieser Stationen wieder. Ihnen zur Seite steht VAL, eine Virtuelle Artifizielle Lebensform, die in den Tiefen des Bordcomputers haust und zunächst durch ihre ätzend zynischen Kommentare auffällt, für die man sie allerdings auch

> Ihr trautes Heim ist **ein Stück Weltraumschrott.**

schon nach wenigen Minuten ins Herz schließt. Wer bei einer Raumstation an strahlende Helden und Pioniertaten der Raumfahrt denkt, sollte sich von dieser Vorstellung schleunigst verabschieden. Ihr trautes Heim ist zumeist ein verwahrlostes Stück Weltraumschrott, das lediglich vom Glauben an die Überlegenheit der Technik zusammengehalten wird. Die handelsübliche Standardstation verfügt über drei Ebenen mit mehreren Sektoren. Das Unterdeck ist für Lebenserhaltungssysteme, Industrieanlagen, Andockschleusen, Sicherheits- und Forschungseinrichtungen reserviert. Auf dem Vergnügungsdeck befinden sich Kneipen, Kasinos, Liebesnester und alles andere, was der gewöhnliche Weltraumtourist von einer halbwegs gut geführten Station erwartet. Das Bio-

Raumstationen im Test

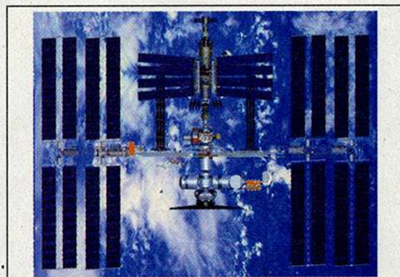
MIR



- + Längste Erfahrung
- + Läuft auch mit Dampfantrieb
- – Ist schon abgestürzt
- – Roch am Ende etwas streng

Die Großmutter aller Raumstationen.

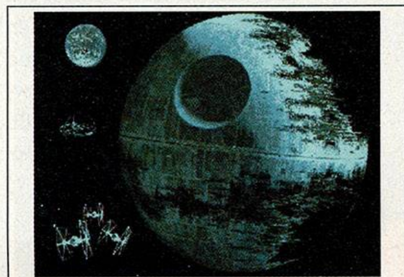
ISS



- + Ziemlich neu
- + Ist für Touristen geeignet
- – Wird wohl nie fertig
- – Für Pauschaltouristen zu teuer

Fehlender Pool, dafür grandiose Aussicht.

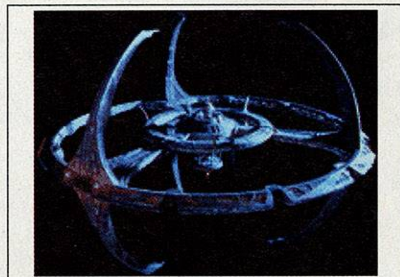
Todesstern



- + Mobile Raumstation
- + Gute Bewaffnung
- – Wird ständig zerstört
- – Humorlose Crew

Beeindruckend, aber für den Urlaub ungeeignet.

Deep Space 9



- + Beste Bar des Universums
- + Gute Verkehrsanbindung
- – Unfähiger Kapitän
- – Cardassianisches Fabrikat

Gute Station mit einigen Mängeln.



Kneipentour • In der Entspannungsoase ist gewaltig was los. Höchste Zeit für einen Ausbau.

deck ist naturnaher Entspannung und Landwirtschaft vorbehalten.

Zu den Sternen Der Weg zum erfolgreichsten Stationsadministrator der Galaxis führt über zwölf Missionen. Dabei stehen Sie abwechselnd im Dienst der neun verschiedenen Alienrassen. Für alle, die dann noch nicht genug haben, gibt es einen Sandkasten-Modus, sprich ein Endlosspiel. Wem es in den Weiten des Alls zu einsam ist, der kann mit bis zu drei anderen Administratoren über Netzwerk oder Internet um die Vorherrschaft über den Außenposten kämpfen. Egal, welchen Modus Sie spielen: Am Anfang stehen Sie mit einigen Konstruktionskisten für die notwendigsten Einrichtungen ziemlich verlassen auf dem Deck Ihrer neuen Station. Bevor Sie anfangen, sich zu langweilen, sollten Sie die Kisten auspacken. Immerhin gibt es auf einigen

> Alle Rassen haben **verschiedene Vorlieben** und Fähigkeiten.

Außenposten noch andere Administratoren und die schlafen nicht. Zur Grundausrüstung jeder Weltraumbasis gehören ein Energiekollektor, zwei Droiden inklusive Ladegerät, ein Nahrungsautomat, eine Waschzelle, ein Kojentrakt und eine Schleuse, über die Besucher in die Station gelangen. Nicht eben viel, aber es gibt ja noch den guten Arona, einen alten Raumhändler und Halsabschneider, der Sie durch alle Missionen begleitet und Ihnen bereitwillig einige andere Konstruktionen sowie Droiden zu Wucherpreisen verkauft. Sobald Sie ein eigenes Raumdock gebaut haben, können Sie glücklicherweise auch mit anderen Raumhandelsreisenden Geschäfte machen.

Entdeckt • Ein Agent wurde von einem Polizei-Droiden entdeckt und unter Beschuss genommen.

Schweine im Weltraum Wenn die ersten Besucher durch die Schleuse kommen, können Sie unter diesen ein paar Karmarama-Bauern rekrutieren. Diese bauen auf dem Biodeck Pflanzen an, aus denen sich die tollsten Dinge entwickeln lassen, primär allerdings Nahrung. Inzwischen sollten Sie auf dem Vergnügungsdeck schon ein Liebesnest installiert haben, in dem sich dahanesische Sirenen liebevoll um gestresste Raumreisende kümmern. Eine Entspannungsoase wäre auch nicht schlecht, immerhin sind die Zeiten, in denen ein Denis Tito für sechs Tage komfortlose Schwerelosigkeit und ein paar Tuben Weltraumnahrung 20 Millionen Dollar bezahlt hat, längst vorbei. Ihren Gästen müssen Sie schon mehr bieten, wenn sie nicht gleich wieder das Weite suchen sollen. Alle neun Alienrassen haben unterschiedliche Vorlieben, Bedürfnisse und Fähigkeiten. Die groulienischen Salzferkel besitzen ein Händchen für Mechanik, während die Grey begnadete Mediziner sind. Mit den kasgorvianischen Gor holen Sie sich fantastisches Sicherheitspersonal an Bord, die Targ sind die richtige Wahl für den Bau von Kommunikationsanlagen, während die Turakken in den wissenschaftlichen Einrichtungen zu Hause sind und sich die dahanesischen Sirenen um Liebesdefizite kümmern. Die Karmarama sind lustige Hippiebauern, die Zedem-Mönche kümmern sich um reuige Sünder und die Juwelenschnecken sind ein fettes, faules Volk, das lediglich als Indikator für die Attraktivität Ihrer Station gilt. Natürlich haben all diese Völker auch andere Vorstellungen von Freizeitbeschäftigung. Die groben Gor und die harten Salzferkel bevorzugen die raue Atmosphäre der Kaschemme, während sich Juwelenschnecken und Sirenen lieber in einer exklusiven Cocktailbar aufhalten. Mit den Geschäften ist das ähnlich, Turakken lieben Computerläden, die Gor hingegen stehen am Waffenladen Schlange. Schlussendlich können die Rassen auch untereinander nicht mit jedem. Zedem-Mönche verachten die Sirenen ob ihres unmoralischen Lebenswandels und die Juwelenschnecken haben nichts für die ungehobelten Arbeiter der

Die skurrilsten Aliens



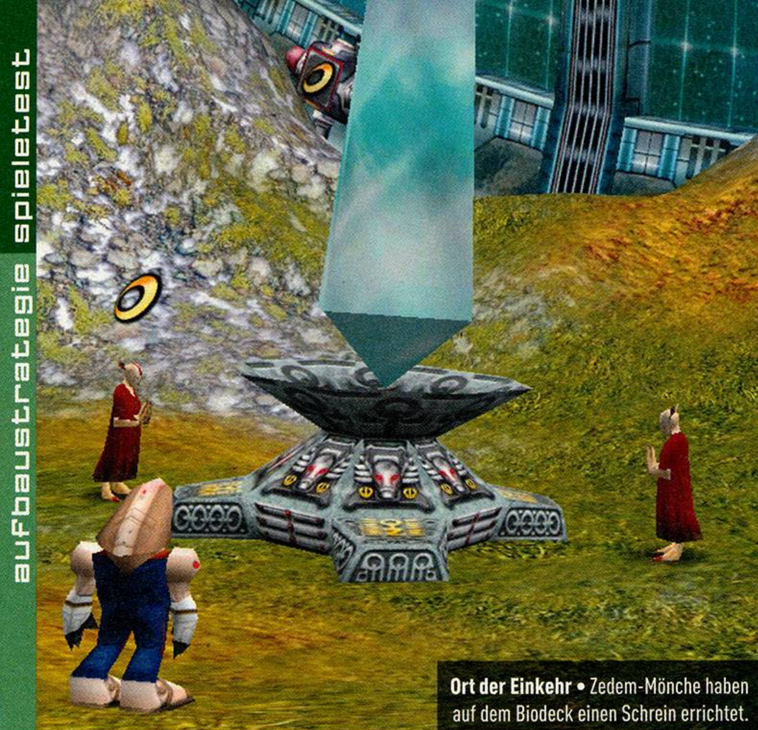
Die **Grey** dürften den meisten bekannt sein. Immerhin war die Erde über Jahre hinweg ihr Urlaubsziel Nummer 1. Immer noch laufen Klagen wegen des völkerrechtswidrigen Abschusses einiger Familien-Ufos. Die Grey bestechen besonders durch ihre medizinischen Kenntnisse und sind ganz manierliche Kämpfer.



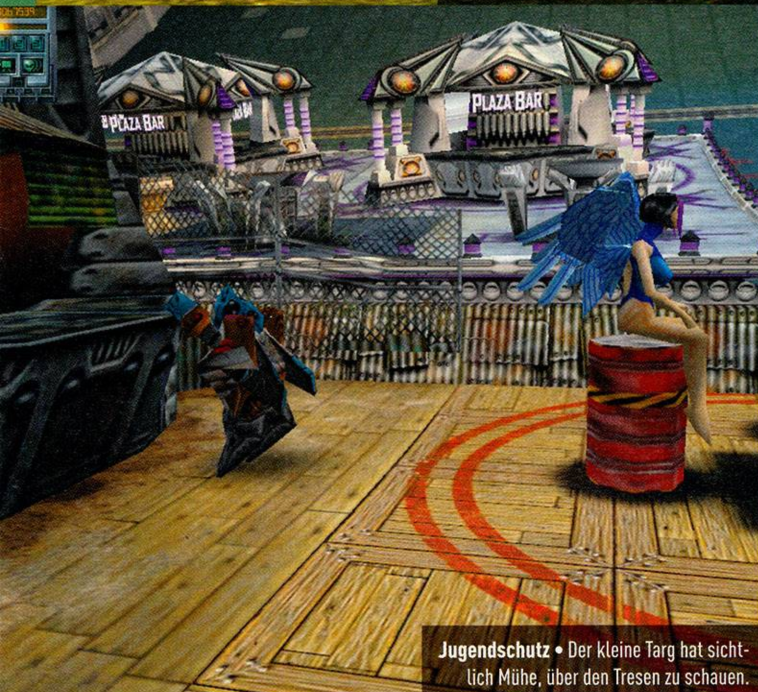
Die **Karmarama** sind ein friedliebendes Volk von Ökobauern. Ihre landwirtschaftlichen Fähigkeiten sind beachtlich, allerdings lehnen sie jegliche Art von Gewalt ab. Am liebsten liegen sie faul auf dem Biodeck. Erstaunlicherweise ziehen sie bei intergalaktischen Reisen jedoch ein Raumschiff dem Fahrrad vor.



Die **Juwelenschnecken** sind ein faules und exorbitant reiches Volk. Finden sie Gefallen an Ihrer Station, sind Sie auf der Gewinnerschiene. Juwelenschnecken lassen sich nicht rekrutieren, sie können eh nichts. Wirklich unangenehm an ihnen ist ihre Vorliebe für Schleimbäder, die stinken wie ein toter Gor.



Ort der Einkehr • Zedem-Mönche haben auf dem Biodeck einen Schrein errichtet.



Jugendschutz • Der kleine Targ hat sichtlich Mühe, über den Tresen zu schauen.

Salzferkel übrig. Unnötig zu sagen, dass jedes einzelne Individuum dieser merkwürdigen Alien-WG eine eigene Biografie samt Strafakte besitzt.

Krieg der Welten In der Kampagne stellen Sie sich nun in den Dienst der verschiedenen Alienvölker. Entsprechend sind Ihre Aufgabengebiete. Für die Gor gilt es, eine Gefängnisstation aufzubauen, die Turakken wollen ein Forschungszentrum, die Targ eine Handels- und die Karmarama eine Landwirtschaftsstation. Sind die ersten Aufträge noch recht einfach zu meistern, geht es später sehr viel härter zur Sache. In den ersten Levels sind Ihnen nur wenige Sektoren der jeweiligen Station zugänglich, die zudem noch ohne großen Energieaufwand reaktiviert werden können. Später

> **Die Grafik gehört** so ziemlich **zum Besten**, was es bisher in einem Aufbaustrategiespiel zu sehen gab.

hingegen streiten Sie mit bis zu drei Konkurrenten um die Vorherrschaft auf einer Station und gewalttätige Auseinandersetzungen sind unvermeidlich. Außerdem tummeln sich Bomben legende Agenten auf Ihren Decks, durch die schiere Anzahl an Besuchern erstickt die Station im Müll, während die Karmarama faul auf dem Biodeck liegen, statt ihrer Arbeit nachzugehen.

Forscherdrang Keine Sorge, Sie müssen sich nicht um alles kümmern. Während Sie anfangs noch persönlich den Müll aufsammeln sowie Waren in Ihrem nicht allzu großen Beam-Puffer zwischenspeichern und damit vor dem Verrotten bewahren, übernehmen diese Arbeit später die Droiden, diese können Sie bei vorbeifliegenden Händlern kaufen oder aber Sie erwerben einen, lassen ihn von Ihren Wissenschaftlern auseinander nehmen und können das Modell dann einfach in der Fabrik nachbauen. Die Droiden kümmern sich dann um den Warentransport auf der Station, sammeln Müll auf und halten die Gebäude in Schuss. Zumindest im Endlosspiel gibt es einen Punkt, an dem Sie sich – so Sie wollen – entspannt zurücklehnen können, um Ihr Werk zu betrachten oder VALs sinnlosen Ausführungen über das Leben zu lauschen.

Es lebt! Die Grafik gehört so ziemlich zum Besten, was es bisher in einem Aufbaustrategiespiel zu sehen gab. Mit Maus und Tastatur drehen und zoomen Sie sich durch die Sektoren und bewundern die Vielzahl an Lebensformen, die das Universum hervorgebracht hat. In zugemüllten Ecken tummeln sich Weltraumratten, die Sie dreckig angrinsen, sobald Sie in der Nähe sind. Dort, wo das Zusammenspiel von Droiden und Mülleimern funktioniert, schleichen putzige Memaus, so eine Art Space-Katzen, um die Besucher, immer auf der Jagd nach Streicheleinheiten. Ihre Droiden tapsen wie Stan und Ollie durch die Gänge der Station und reinigen die Flure wie schrullige Hausfrauen, in der Cocktailbar macht sich eine Juwelenschnecke recht ungeschickt an eine Sirene heran, während sich an der Bar ein Grey und ein Salzferkel unter den Tresen trinken. Die Station lebt. Die Besucher und Bewohner kommunizieren miteinander, gehen ihren Interessen nach, stehen vor den Waschräumen Schlange und bewundern die Sehenswürdigkeiten.

Startopia

technik-check

GRAFIKKARTENPERFORMANCE

Spielbarkeit	BEDINGT SPIELBAR	SPIELBAR	OPTIMAL SPIELBAR
lowend: Voodoo2, Riva TNT, Ati Rage 128			
640x480	300 MHz	500 MHz, 700 MHz	
800x600	300 MHz, 500 MHz	700 MHz	
normal: Riva TNT2, Matrox G400, Voodoo3, GeForce2 MX			
800x600	300 MHz	500 MHz	700 MHz
1.024x768	300 MHz	500 MHz, 700 MHz	
highend: GeForce2, Voodoo5 5500, GeForce2, GTS, Ultra			
1.024x768	300 MHz	500 MHz	700 MHz
1.268x1.024	300 MHz	500 MHz	700 MHz

INSTALLATION

Daten auf CD/Festplatte: 660 MB/657 MB

SOUND

Die Sounddaten liegen als tfa-komprimierte wav-Dateien vor. Alle gängigen Soundformate werden unterstützt.

EINGABEGERÄTE

Maus und Tastatur in Kombination



Vergnügungsdeck • Im Hintergrund eine Cocktailbar mit dem Piano-Droiden und ein Casino. Vor der Bar unterhalten sich ein Grey und ein Turakken über das Unterhaltungsangebot.

Sternenkrieger Die perfekte Raumstation braucht natürlich mehr als ein paar glückliche Besucher und zufriedene Angestellte. Eine Krankenstation verhindert, dass kranke Aliens auf den Gängen tot zusammenbrechen, was ja wirklich kein schönes Bild ist, und die Wissenschaftler analysieren und verbessern Gebäude, Einrichtungsgegenstände sowie Droiden, damit Sie auf Dauer nicht Händlern und schwankenden Marktpreisen ausgeliefert sind. Die verschiedensten Freizeiteinrichtungen stellen alle Arten von Außerirdischen zufrieden, wobei Sie mit den Preisen nach Belieben experimentieren dürfen. Selbst das Biodeck muss so gestaltet sein, dass sich jede Rasse wohl fühlt. Die Gor lieben trockene, zerklüftete Berglandschaften, während Greys nur in nasskalten Gebieten richtig glücklich sind. Temperatur, Geländehöhe und Feuchtigkeitsgrad wird mit wenigen Mausklicks eingestellt. Überhaupt ist die Steuerung überaus einfach gehalten. Mit der linken Maustaste beamen Sie Gegenstände in Ihren Transporter-Puffer beziehungsweise heraus, mit rechts aktivieren Sie Gegenstände oder reden mit den Leuten auf der Station.

Die Kämpfe sind ähnlich simpel gehalten. Sie bestimmen einen Sammelpunkt, deaktivieren die Sicherheitsschleuse und Ihre Wachmänner und Polizei-Droiden fallen in den feindlichen Sektor ein. Großartig gelungen ist auch die Soundkulisse: Während Sie durch die Station schweben, wechselt die Hintergrundmusik je nach überflogenem Gebäude und Entfernung zum Boden. Ihre Besucher quasseln und plappern durcheinander, als hätten Sie eben ein zweites Mal versucht, den Turm von Babel zu bauen. Wahrscheinlich benötigen Sie aber ein bisschen länger für Ihren Turm als die Babylonier, bevor Sie ein perfektes *Startopia* errichtet haben.

Philipp Rohwedder: *Endlich mal wieder ein Spiel, das wochenlang fesselt. Durch die komplexe Verflechtung von Aufbau und Handel in einer ultralebendigen, dynamischen Umgebung erzeugt Startopia ein Suchtpotenzial, dem man sich nur schwer entziehen kann.*



Ess-O-Mat • Rings um die Nahrungsreplikatoren ist immer viel los.

Startopia

wertung

Mindestens: Pentium 2 400 MHz, 64 MB RAM, 8-MB-Grafikkarte
Empfohlen: Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM, 16-MB-Grafikkarte
Getestete Version: Deutsche Verkaufsversion

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 4
Internet: 4
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: 1,9

+ Abgedrehte Missionen
+ Komplexes Spielprinzip
+ Fantastische Grafik
– Einheitenmanagement
– Gegen Ende recht schwer

Grafik: 1,4
Sound: 1,6
Steuerung: 2,0

Großartige Aufbaustrategie in skurriler Umgebung.

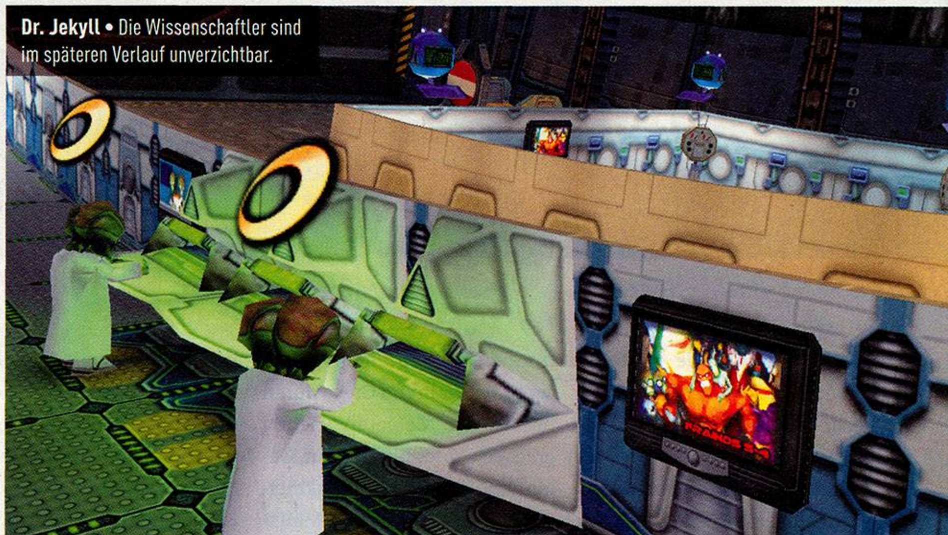
Spielspaß: 1,6

spieletipps

In den einzelnen Missionen steht Ihnen VAL äußerst hilfreich zur Seite. Deshalb konzentrieren wir uns hier auf das Endlosspiel, wo ein guter Start über Sieg oder Niederlage entscheiden kann.

Was sollte nach der Ankunft beachtet werden?

Bauen Sie, sobald Sie über genügend Energie verfügen, ein Labor und kaufen Sie einen Droiden und einen Energiebooster, die Ihre Wissenschaftler analysieren können. Bei beiden Produkten ist es überlebenswichtig, nicht von den Händlern abhängig zu sein. Rekrutieren Sie nur die Besten. Die sind zwar teurer, ihr Geld aber wirklich wert. Stellen Sie auch die medizinische Versorgung sicher. Krankheiten verbreiten sich relativ schnell und für jeden auf Ihrer Station Gestorbenen müssen Sie ein Schmerzensgeld von 1.000 Energieeinheiten zahlen.



Dr. Jekyll • Die Wissenschaftler sind im späteren Verlauf unverzichtbar.

Wie bekomme ich den Handel in Schwung?

Sobald Sie sich ein Raumdock leisten können, errichten Sie dieses. Jetzt sind Sie nicht mehr auf Arona angewiesen, sondern können auch mit allen anderen Rassen Handel treiben. Bei diesen richtet sich der Preis nach ihrer Spezialisierung. Die Karmarama zahlen Höchstpreise für Industriegüter, die Grey verschenken medizinische Einrichtungen fast. Jetzt ist es auch höchste Zeit, eine Fabrik zu errichten, um Handelswaren und Droiden herzustellen.



Raumhafen • Über das Raumdock treiben Sie Handel mit anderen Alienrassen.

Muss ich im Weltraum wirklich Landwirtschaft betreiben?

Sobald die Schleuse steht, sollten Sie Karmarama rekrutieren. Diese bauen auf dem Biodeck Pflanzen an, aus denen – je nach Gewächs – Waren gewonnen werden können. Denken Sie daran, einen Frachtraum zu bauen, sobald Sie einen angeboten bekommen. Dieser verhindert, dass die Warenkisten vergammeln. Gleichzeitig sollten Sie auf dem Unterdeck eine Schlafkoje sowie einen Nahrungsreplikator und eine Waschzelle errichten. Kaufen Sie alle Vergnügungseinrichtungen, die Sie kriegen können, und bauen Sie diese auf. Läden und Vergnügungsgebäude bringen jede Menge Energie, die Sie gerade in der Startphase dringend brauchen.



Landsknecht • Wie im richtigen Leben legen auch bei Startopia die Bauern den Grundstein für ein Imperium.

startopia

Wie wird aus dem Dreckhaufen eine ansehnliche Station?

Inzwischen sollten Sie auch eine Recycling-Anlage gebaut sowie an verkehrsreichen Punkten der Station Mülleimer aufgestellt haben. Müll vergrault reiche Luxustouristen und lockt Raumratten an, die Krankheiten verbreiten. Memaus hingegen sind ein Indikator für besonders angenehme Ecken Ihrer Station. Stellen Sie auch sicher, dass Sie genügend Droiden besitzen, die den Müll aufsammeln. Ab einem gewissen Zeitpunkt ist es schlicht unmöglich, den ganzen Dreck selbst in den Recycler zu beamen.



Müllkippe • In unaufgeräumten Ecken Ihrer Station tummeln sich Raumratten, die ansteckende Krankheiten übertragen.

Wie halte ich mir Feinde vom Hals?

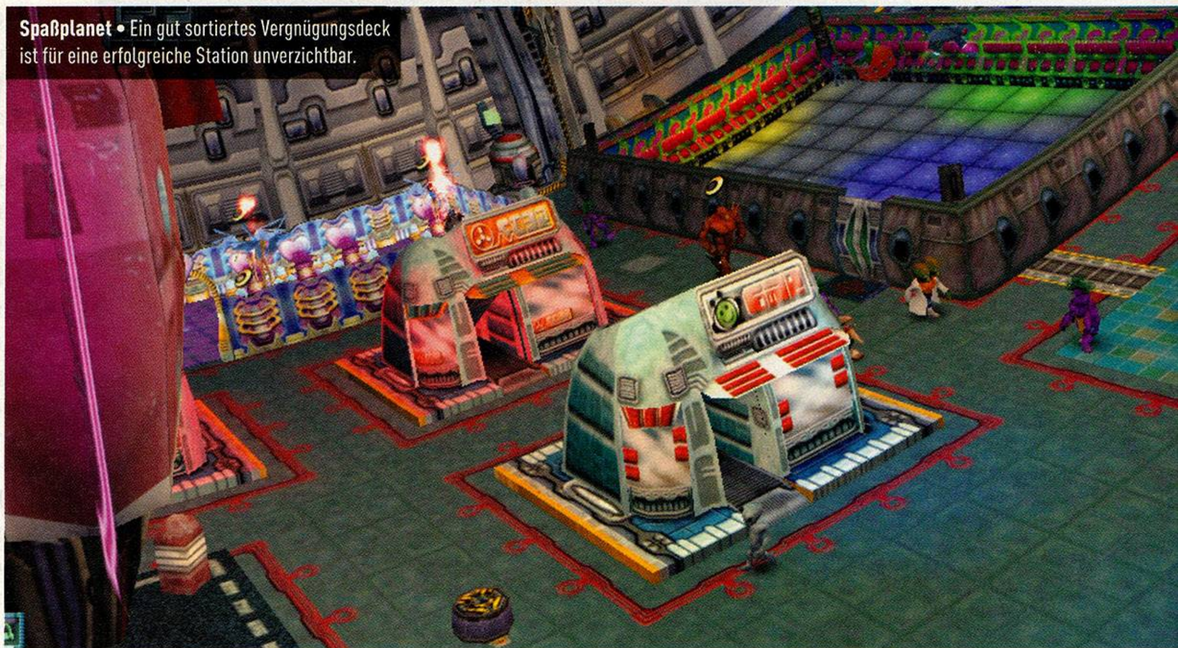
Feindliche Agenten und Terroristen werden später zunehmend zum Problem. Bauen Sie beizeiten eine Sicherheitszentrale, ein Gefängnis und genügend Polizei-Droiden. Zusätzlich sollten Sie sich selbst auch immer mal wieder umschauen. An strategisch günstigen Punkten empfiehlt es sich, Sicherheitssäulen zu errichten. Bei einer Bombenwarnung sollten Sie sich schleunigst auf die Suche nach dem Sprengsatz machen. Meist ist schon ein Polizei-Droide in der Nähe, der versucht, das Paket zu entschärfen. Verlassen Sie sich aber nicht darauf, sondern beamen Sie das Teil in Ihren Puffer und lassen Sie es später in einem leeren Gebiet detonieren.



Erwischt • Ein Agent wurde von einem Sicherheitsoffizier enttarnt und eröffnet sofort das Feuer.

Wo bleibt der Spaß?

Inzwischen haben Sie einen Punkt erreicht, an dem alles ganz gut läuft. Sie können sich jetzt darauf konzentrieren, neue Waren zu erforschen oder weiterzuentwickeln. Ihr Interesse sollte jetzt vermehrt dem Vergnügungsdeck gelten. Bauen Sie einfach alles, was Sie sich leisten können. Gebäude mit einer frei skalierbaren Größe sollten Sie nicht zu überdimensioniert gestalten. Annektieren Sie nebenbei alle noch freien Sektionen der Station. Haben Sie auch ein Auge auf Ihr Personal. Wer zu lange bei Beförderungen übergangen wird, kündigt irgendwann entnervt.



Spaßplanet • Ein gut sortiertes Vergnügungsdeck ist für eine erfolgreiche Station unverzichtbar.

operation flashpoint

cold war crisis

[FAKTEN]
Erscheint: Juni 2001
Preis: ca. DM 70,-
Vertrieb: Codemasters
Entwickler: Bohemia Interactive
USK: Ab 16 Jahren
Internet: www.codemasters.com/index2.htm



Stellen Sie sich vor, die Welt würde Mitte der 80er **haarscharf vor dem dritten Weltkrieg** stehen. Stellen Sie sich vor, Sie wären mittendrin. Stellen Sie sich vor, Sie sind der Einzige, der die **Katastrophe verhindern** könnte.

Panzerfaust • Die Panzersperre verhindert ein schnelleres Vorrücken. Macht nichts, der Feind ist bereits in Reichweite.

Wir schreiben das Jahr 1985. In den Vereinigten Staaten ist Ronald Reagan Präsident, auf der anderen Seite des Eisernen Vorhangs hat ein junger Reformer im Kreml die Zeichen der Zeit erkannt und das Ende des Kommunismus vor Augen, Michail Gorbatschow. Unbemerkt von der Welt probt eine Garde alter Generäle den Aufstand. In einer Nacht-und-Nebel-Aktion erobern sie mit ihren Truppen Teile einer kleinen Inselgruppe. Dort befindet sich ein kleiner NATO-Außenposten, der so zur ersten Verteidigungslinie der freien Welt wird. Ein Einzelner gewinnt keinen Krieg, er überlebt ihn höchstens. Daran sollten Sie sich halten, denn was auf den ersten Blick als netter Ego-Shooter erscheint, ist in Wahrheit eine knallharte Kriegssimulation. Sie sind ein Soldat, keine Actionfigur und so merkwürdig es klingt, gerade dies fesselt an den Monitor und schreckt gleichzeitig vor jeder Art von reeller Gewalt ganz gewaltig ab.

Eine Frage der Ehre Als kleiner Soldat stehen Sie ganz vorne in der Kampflinie und nur Verrückte würden noch weiter vorrennen. Für den Heldentod





Heckenschütze • Kurz hinter der Kampflinie sitzen Sie in einem Haus fest. Sie kommen nicht raus, aber der Feind auch nicht vorbei.



Sturzflug • Ein feindlicher Konvoi versucht, in einem Dorf Deckung zu finden.

bekommen Sie lediglich einen blauen Plastiksack – wenn Sie brav den Anweisungen Ihres Vorgesetzten folgen, überleben Sie vielleicht eine Weile. *Operation Flashpoint* lebt vom Realismus. Sie stürmen vor, werfen sich in den Dreck, feuern ein paar Salven ab, kriechen weiter, stehen wieder auf, hechten weiter, immer mit der Angst im Nacken, vom nächsten Heckenschützen erwischt zu werden. In Massenschlachten fliegen Ihnen die Granaten um die Ohren und neben Ihnen fallen Kameraden. Andererseits gibt es Missionen, in denen Sie 20 Minuten lang durchs Unterholz kriechen, und selbst das ist noch aufregend. Wie die Story mit spannenden und unvermuteten Wendungen überrascht, so präsentiert sich auch das Spiel selbst immer wieder anders. Die Charaktere wechseln zwischendurch und somit auch die Aufgaben. Mal sind Sie Panzerkommandant, dann wieder Hubschrauber- oder Schlachtpilot. Als Mitglied einer Kommandotruppe begeben Sie sich auf Himmelfahrtskommandos tief im Feindesland und als Kommandeur eines Infanterieregiments müssen Sie komplexe Operationen durchführen, ohne danach bloß mit einem Bündel Hundemarken ins Camp zurückzukehren. Die Grafik mag auf den ersten Blick nicht umwerfend aussehen, verleiht dem Spiel dafür aber Flügel. Sie können prinzipiell jedes Fahrzeug benutzen und werden das auch oft und gerne tun. Warum sollte man seinen Verfolgern auch nicht dadurch entkommen, dass man mit einem geklauten Jeep an einem Rollfeld anhält, eine kleine Privatmaschine kapert und mit dieser davonfliegt? Das Spiel versteht es, eine unglaublich dichte Atmosphäre zu erzeugen. Sie glauben nicht, wie man sich freuen kann, wenn bei Sonnenaufgang endlich die ersehnte Staffel Black Hawks eintrifft, um Sie rauszuholen.

> Im unübersichtlichen Schlachtengetümmel ist das **Überleben oft reine Glückssache**.

Krieg frisst Seelen Eine Sache lernen Sie beim Spielen mit Sicherheit: Im Schlachtengetümmel ist das Überleben reine Glückssache. Der „Sie sind tot"-Schirm wird im Spiel leider zum ständigen Begleiter. Dankenswerterweise speichert das Spiel an Schlüsselpositionen in der Mission automatisch. Ein einmaliger Speicherstand steht Ihnen bei jedem Einsatz zur Verfügung. Den benutzt aber kein Mensch, weil man ständig mit der Angst leben muss, ihn später noch gebrauchen zu müssen. Zumal die 30 Missionen völlig unberechenbar zwischen 10 Minuten und 2 Stunden dauern. *Operation Flashpoint* ist im Einzelspielermodus ein böses Suchtmittel. Im Mehrspielermodus wird es jedoch neue Standards setzen. Bis zu 80 Spieler tummeln sich auf einem Schlachtfeld und beharken sich mit allem, was das Spiel zu bieten hat. Leider war ein umfassender Test der Mehrspielervariante zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht möglich, weil Codemasters noch daran herumschraubt, wird aber in der nächsten Ausgabe nachgeliefert.

Philipp Rohwedder: *In Sachen Atmosphäre und Komplexität macht Operation Flashpoint niemand etwas vor. Ich weiß ja, Krieg spielt man nicht und so weiter, aber aufregend ist es trotzdem, auch wenn manchmal ein mulmiges Gefühl in der Magengegend zurückbleibt. Definitiv kein Spiel für Kinder!*

Operation Flashpoint



Mindestens:
Pentium 2 400 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Grafikkarte

Empfohlen:
Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB Grafikkarte

Getestete Version:
Englische Verkaufsversion

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: –
Internet: –
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: –

- + Dichte Atmosphäre
- + Spannende Missionen
- + Riesiger Fuhrpark
- – Hardwarehungrig
- – Ziemlich schwer

Grafik: 2,1
Sound: 2,0
Steuerung: 2,1

Packender Spielplatz für hartgesottene Shooter-Profis.

Spielspaß: 1,7

kampf der blech-giganten

Mit einigen **neuen oder wenigstens seltenen Features** wird schon seit Jahren erfolglos versucht, den ewigen Einheitsbrei der C&C-Klone zu verdrängen. Diesen Monat ringen gleich **zwei innovative Strategiespiele** um Ihre Gunst: Masa Interactives Erstlingswerk Conflict Zone und der Nachfolger des legendären Z von den ehemaligen Popstars der Branche, den Bitmap Brothers.

Conflict Zone

[FAKTEN]
Entwickler: Masa Interactive
Vertrieb: Ubi Soft
Preis: Ca. DM 100,-
USK: Geeignet ab 16 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.conflictzone-thegame.com





Massenauflauf • So große Ansammlungen von militärischem Gerät sind in Z nur selten zu bewundern. Meist braucht man jeden Mann an den Fronten.

Die zwei Kontrahenten könnten unterschiedlicher nicht sein: Während der eine versucht, mit einem recht minimalistischen Spieldesign Action in das Spiel zu integrieren, muss der andere die eigene Funktionsvielfalt mit integrierten Assistenten bändigen. Auf der einen Seite möchten Grafikeffekte beeindrucken, auf der anderen Seite schöne Landschaften. Und den-

gegen **Z: Steel Soldiers**

[FAKTEN]
Entwickler: The Bitmap Brothers
Vertrieb: Bigben Interactive
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Geeignet ab 12 Jahren
Erscheint: 14. Juni 2001
Online: www.bitmap-brothers.co.uk

kontrovers

Ist es nicht unfair, einen bewährten Recken wie *Z* gegen einen Frischling wie *Conflict Zone* antreten zu lassen? Nein, letztendlich ist es die Qualität der aktuellen Spiele, auf die es ankommt, und nicht die Historien von Spiel und Entwickler.

Was dann ja wohl bedeutet, dass es einen eindeutigen Sieger gibt, und Überraschungen sind zur Zeit selten. Dieser Vergleichstest ist kein Schlagabtausch, sondern eher ein kleiner Marktüberblick. Dass es einen Sieger gibt, liegt nur an der enttäuschenden Qualität eines der Testobjekte, was uns dann doch überrascht hat ...

noch sind sich die beiden Spiele ähnlich, schließlich geht es auch hier einmal mehr um das immer gleiche Thema: „Eliminieren Sie alle Gegner auf der Landkarte“. Auch die Vorgehensweise ist nahezu identisch: Geld verdienen, Einheiten bauen, in die Schlacht ziehen.

Z: Steel Soldiers Aber der Reihe nach. Eines der beiden Echtzeit-Strategiespiele ist *Z: Steel Soldiers*, der Nachfahre des sechs Jahre alten Z. Eine Hand voll Fußsoldaten, eine weitere Hand voll Fahrzeuge und quer über die in einzelne Gebiete unterteilte Karte verstreute Produktionsstätten – das war Z. Je mehr Gebiete man besetzt hielt, desto schneller floss Geld in die Kasse, und bereits der Verlust eines einzigen Gebietes konnte den Anfang vom Ende bedeuten. Gebäude konnte man nur erobern und nicht erbauen, eine herkömmliche Ressourcenverwaltung exis-

Wird eine Einheit in Conflict Zone angegriffen, so wägt diese **zwischen Gegenwehr und Flucht** ab.



Feuer und Flamme • Die Feuereffekte sehen zwar gut aus, passen aber nicht so recht zum sonstigen schlichten Comic-Stil von Z.

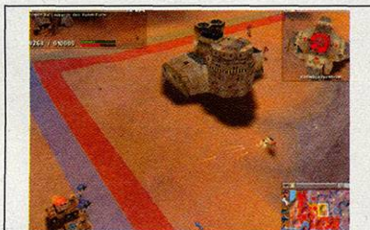


Grenzlinie • Mit derart schicken Grafiken werden bei Z die Grenzen zwischen den Teilgebieten einer Karte gezeigt.

So spielt sich

Z: Steel Soldiers

Die erste Regel bei *Z* lautet, die wenigen Fußsoldaten in die angrenzenden Regionen zu schicken. Dort berühren sie die aufgestellte Fahne, womit die Region dem Spieler gehört und für ein ständiges Einkommen sorgt. Wie hoch das Einkommen ist, bestimmt eine winzige Zahl an der Fahne.
Steht in der besetzten Region eine Fabrik, so geht diese ebenfalls in das Eigentum des Spielers über. Ein Rechtsklick auf ein solches Gebäude öffnet ein Baumenü, in dem man die zu bauenden Roboter oder Fahrzeuge auswählt.



Geschenkkorb • Wer ein Gebiet zuerst erreicht, bekommt die Gebäude geschenkt. Um sie zu erobern, müssen die Gebäude mit kostspieligen Mechanikern umgebaut werden.

Je näher man dem gegnerischen Hauptquartier kommt, desto eher ist mit Gegenwehr zu rechnen. Die Besatzertruppen sollten also immer größer werden, für den Aufbau einer richtigen Armee fehlt aber die Zeit, da man dem Gegner ja möglichst schnell seine Gebiete abjagen muss. Auf den teils recht großen Karten empfiehlt es sich, Fabriken in Frontnähe zu haben. Dazu hat man Bautrupps, die an jeder Stelle beliebige Gebäude errichten können. So baut man, wie auch der Computergegner, sinnvollerweise Geschütze an strategisch wichtigen Stellen, was den Spielablauf deutlich bremst.



Schlüsselstelle • Wer den Bereich um eine Brücke herum in der Hand hat, besitzt auf vielen Karten den Schlüssel zum Sieg.

Der Einsatz ist gewonnen, wenn entweder das Hauptquartier des Gegners zerstört ist oder ein Gegenstand an eine bestimmte Position gebracht wurde – was meist der Zerstörung des gegnerischen Hauptquartiers gleichkommt.

tierte nicht. Z war zweifellos das schnellste Strategiespiel, das jemals auf dem PC gespielt werden konnte. Groß angelegte Strategien waren nicht möglich, nur schnelle Offensiven in die richtigen Gebiete versprachen Erfolg. Nun wurde es höchste Zeit für einen modernen Nachfolger. Die Bitmap Brothers ließen sich dabei nicht lumpen und erweiterten das Spielprinzip an allen Ecken und Enden. So hat man nun die Möglichkeit, einige Gebäude zu errichten, es gibt See- und Lufteinheiten, asymmetrische und damit unfaire Karten, eine ansehnliche 3D-Grafik und etliches mehr. Das Resultat ist Geschmackssache: Es ist ein recht ansehnliches Echtzeit-Strategiespiel geworden, das sich jedoch von den üblichen C&C-Klonen eigentlich nur durch die Tatsache unterscheidet, dass man stets dafür Sorge tragen muss, jedes der bis zu 20 Teilgebiete zu erobern bzw. zu sichern. Daher schickt man ständig Verstärkungen und Angriffstrupps über die Karte und erhält so letztendlich doch ein vergleichsweise schnelles und offensives Spiel.

> Z ist **Geschmackssache**: Ein ansehnliches Echtzeit-Strategiespiel, das sich von **C&C-Klonen** kaum unterscheidet.

Conflict Zone Das andere Echtzeit-Strategiespiel ist *Conflict Zone*, das erste Spiel des französischen KI-Spezialisten Masa. Hier hat man von vornherein auf den klassischen Spielablauf gesetzt: Zunächst wird eine Basis gebaut, anschließend produzieren Sie Einheiten und zum Schluss blasen Sie zum Angriff auf den Gegner. Das Ressourcensystem ist recht ungewöhnlich: Je größer die Basis bzw. die Basen sind, desto schneller fließt Geld herein. Und je besser das Ansehen bei der Zivilbevölkerung, desto anspruchsvollere Fahrzeuge stehen auf dem Baumenü. Natürlich gibt es auch hier See- und Lufteinheiten, asymmetrische Karten und all die anderen Details, die man von Echtzeit-Strategiespielen kennt. Dennoch ist *Conflict Zone* kein herkömmlicher Klon: Vor allem die künstliche Intelligenz lässt das Spiel aus dem Einheitsbrei hervorstechen.

Künstliche Intelligenz Jede Einheit in *Conflict Zone* hat ihre eigene Intelligenz. Je nachdem, was ihr vom Spieler aufgetragen wurde, begibt sie sich selbstständig auf die Suche

nach Gegnern oder schleicht am Waldrand an potenziell gefährlichen Stellen vorbei. Wird eine Einheit angegriffen, so wägt diese ab, ob sie eine Chance gegen den Gegner hat oder ob Flucht die einzig sinnvolle Möglichkeit ist. Dabei steht jede Einheit mit ihren Kameraden in Verbindung und kann Verstärkung rufen oder vor Gefahren warnen. Selbst wenn man nicht eingreift, ist loren geht, darf der Spieler bis zu vier Generäle einsetzen, die entweder das Management einer Basis samt Truppen oder einen Angriff übernehmen. Die Generäle arbeiten überraschend gut und verblüffen oftmals mit ihren Strategien. Dennoch ist es unmöglich, eine große Schlacht ohne eigenes Eingreifen zu gewinnen, schließlich kämpft hier ja der Computer gegen sich selbst.

Sonderlich abwechslungsreich ist Z: Steel Soldiers leider nicht. **Nur zwei Missionstypen** stehen zur Auswahl.

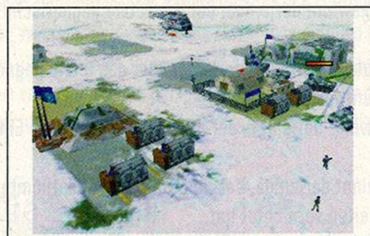
auf dem Bildschirm daher eine Menge los: Spontan entstandene Trupps verfolgen einen Eindringling, eine ganze Armee drängelt sich in einen Wald hinein oder Soldaten fliehen vor einem Helikopter.

In *Conflict Zone* hat man vielfältige Aufgaben: Einerseits muss man mit einem Rettungshubschrauber Zivilisten evakuieren, andererseits Basen aufbauen bzw. besetzen, einen Verteidigungsring aufstellen und ganz nebenbei Angriffstrupps zusammenstellen und auf den Weg schicken. Damit auf den teils extrem großen Karten der Überblick nicht ver-

Die Gegner-KI ist auf Scheinangriffe, Massenanstürme und etliche weitere Taktiken vorbereitet und reagiert mit entsprechenden Abwehrmaßnahmen. Durch Beobachtung des Spielerverhaltens versucht sie sogar, derlei im Voraus zu planen. Auch *Z: Steel Soldiers* verwendet nachweislich eine künstliche Intelligenz für die Steuerung der Einheiten. Sie sorgt dafür, dass Eindringlinge ohne Zutun des Spielers verfolgt werden, dass sich einzelne Soldaten einem übermächtigen Gegner anschließen und beschädigte Einheiten repariert werden. Da die Truppenteile untereinander

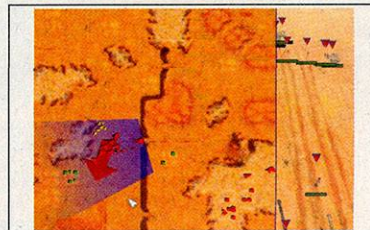
So spielt sich Conflict Zone

Zunächst einmal muss eine Basis errichtet werden. Sofern vorhanden, kann man diese stupide Aufgabe einem General überlassen, der die richtigen Gebäude baut und sinnvoll auf dem knappen Bauland verteilt. Geld kommt nahezu automatisch in die Kasse: Je größer die Basis ist, desto mehr Geld bekommt man. Zusätzlich kann man Zivilisten befreien, was Geld und darüber hinaus Prestige einbringt. Je besser das Prestige ist, desto anspruchsvollere Einheiten und Gebäude darf man bauen.



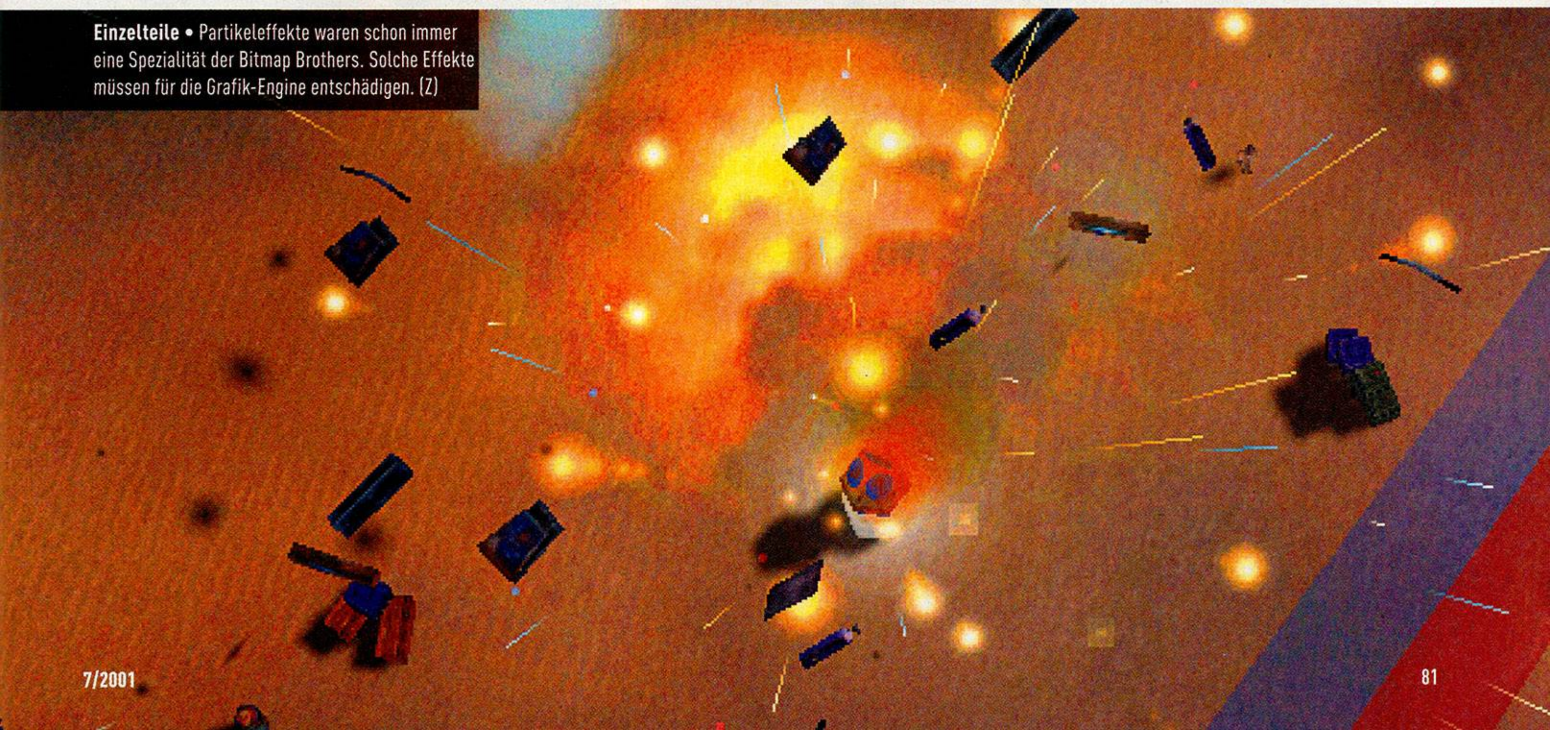
Standardschritte • Den einfachen Basisaufbau kann man getrost in fremde Hände legen. Zivilistenlager bleiben Handarbeit.

Das Zusammenstellen einer oder mehrerer Angriffsarmeen bleibt in jedem Fall dem Spieler überlassen, das Führen der Armeen können dann wieder Generäle übernehmen. Nur Zusehen funktioniert aber nicht: Da sich die Gegenseite auf die Strategie des Spielers einstellt, muss man des Öfteren die Zusammenstellung der Angriffstruppen ändern und mit mehreren Gruppen komplexe Scheinangriffs-/Hinterhaltkombinationen wagen.



Angriff • Die große taktische Karte gibt einen guten Überblick über die aktuellen Truppenbewegungen.

Es gibt unterschiedlichste Missionsziele, die meisten Einsätze werden jedoch beendet, indem man den Gegner restlos von der Landschaft tilgt.



Einzelteile • Partikeleffekte waren schon immer eine Spezialität der Bitmap Brothers. Solche Effekte müssen für die Grafik-Engine entschädigen. (Z)

Mehrspielermodi

Z: Steel Soldiers

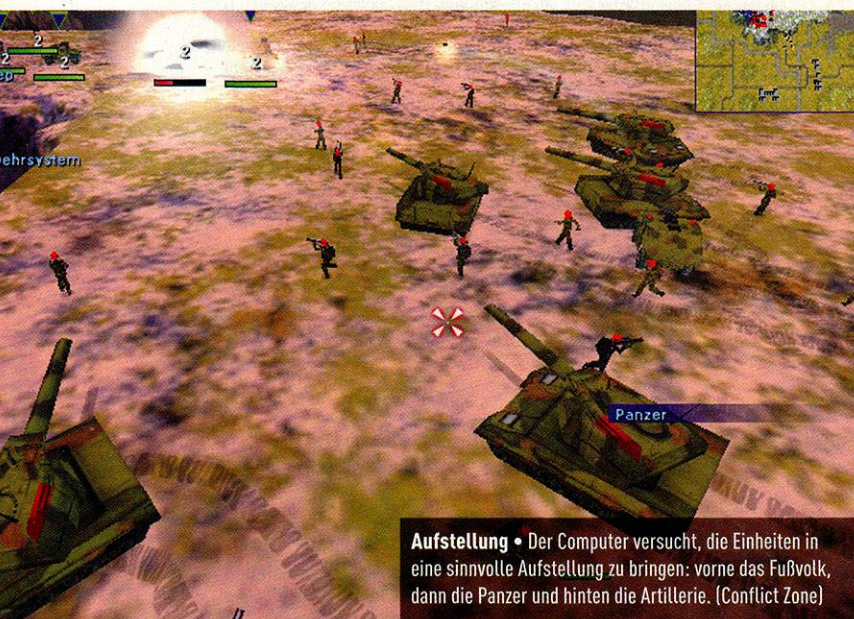
Acht Spieler können in *Z* gegeneinander antreten, Kooperationen sind nicht möglich. Ein Spiel lässt sich durch Startguthaben, maximale Anzahl der Einheiten und maximale Technikstufe den Wünschen anpassen.

Vernichtung: Es gewinnt derjenige, der das letzte gegnerische Objekt vernichtet hat.
Kommandozentrum: Es gewinnt derjenige, der das letzte gegnerische Kommandozentrum vernichtet hat.
Einheiten: Es gewinnt derjenige, der die letzte gegnerische Einheit vernichtet hat.
Zeitlimit: Es gewinnt derjenige, der innerhalb einer bestimmten Zeit am meisten Einheiten vernichtet hat.
Attentat: Jeder Spieler hat einen Helden, den er beschützen muss. Er verliert, wenn der Held stirbt.

aber nicht in Verbindung stehen und offensichtlich die Wichtigkeit ihrer Aufgaben auch nicht gegeneinander abwägen, kommt es schon einmal vor, dass eine ganze Panzergruppe einen einzelnen Gegner verfolgt, dabei ein zu beschützendes Objekt einfach sich selbst überlässt und sich anschließend über die gesamte Karte verteilt.

Einsatzpläne Z schickt den Spieler in 30 Missionen auf die Suche nach bestimmten Gegenständen, auf die Jagd nach einer Spielfigur oder macht ihn zum Beschützer eines einzelnen Soldaten. Um diese Ziele zu erreichen, ist es stets notwendig, den Gegner komplett von der Karte zu fegen – Abwechslungsreichtum kann man *Z: Steel Soldiers* daher nicht unterstellen. Die Macher von *Conflict Zone* gaben sich da offensichtlich mehr Mühe. Mal verfügt man über keine Basis, mal über deren drei, mal muss ein riesiger Landstrich in Schutt und Asche gelegt werden, mal soll er möglichst unbemerkt durchquert werden.

Werksverträge In puncto Bedienung gehen beide Spiele



Aufstellung • Der Computer versucht, die Einheiten in eine sinnvolle Aufstellung zu bringen: vorne das Fußvolk, dann die Panzer und hinten die Artillerie. (Conflict Zone)



Und Schnitt • Zahlreiche Kameraperspektiven rücken Conflict Zone in das rechte Licht. Wirklich spielbar ist aber nur die Vogelperspektive.



Letzte Rache • Explodierende Gebäude beschädigen die Einheiten, die sich in unmittelbarer Nähe befinden. (Z)



Minenräumer • Die detaillierten Spielobjekte sieht man im Normalfall nur wenige Pixel groß. (Conflict Zone)

neue Wege. Bei *Conflict Zone* befindet sich das Menü stets an der gleichen Stelle, der Inhalt der Menüs hängt aber verwirrenderweise von dem jeweils angewählten Objekt ab. Noch eine Spur uneinheitlicher wurde dies bei *Z: Steel Soldiers* gelöst: Hier sind standardmäßig keine Menüs sichtbar, erst ein Rechtsklick auf eine der winzigen Einheiten bzw. Gebäude zeigt ein Kontextmenü.

> Vor allem die **künstliche Intelligenz** lässt Conflict Zone aus dem Einheitsbrei hervorstechen.

Technik Technisch unterscheiden sich die beiden Kontrahenten noch drastischer. Der Sound ist bei beiden Spielen gleichermaßen langweilig, die Grafik trennen jedoch Welten. *Z: Steel Soldiers* verzichtet auf abwechslungsreiche oder wenigstens halbwegs ansprechend texturierte Landschaften, dafür sind die Explosionen und Partikeleffekte recht attraktiv. In diesem Punkt muss sich *Conflict Zone* klar geschlagen geben. Dafür sind hier die Landschaften und Gebäude um Welten schöner. Die Einheiten sind bei beiden Spielen nur aus nächster Nähe nett anzusehen, bei den spielbaren Kamera-Einstellungen verkommen die Spielfiguren zu winzigen Pixelsammlungen.

Harald Wagner: *Ich bin von Z: Steel Soldiers schwer enttäuscht. Die Entwickler haben den Vorgänger zwar um zahlreiche Funktionen erweitert, das Resultat ist aber nur ein völlig charakterloses Echtzeit-Strategiespiel, das keinem seiner Konkurrenten das Wasser reichen kann. Conflict Zone hingegen überzeugt. Das neuartige Ressourcensystem, vor allem aber die KI-Funktionen bewirken ein langfristig motivierendes Spielerlebnis. Man sieht sich schnell in der Rolle des Oberbefehlshabers und hat enormen Spaß daran, einige Aufgaben zu delegieren und Zeit für große Strategien zu haben.*

Mehrspielermodi

Conflict Zone

Im Internet können vier Spieler miteinander spielen, im LAN acht. Durch das Setzen der Ressourcenstartwerte, durch vorgefertigte Basen und durch Zulassen der Medien kann das Spiel angepasst werden.

Unterschiedliche Spielmodi gibt es leider nicht, aber die Möglichkeit, in Teams miteinander zu kämpfen. Durch die mögliche Vermischung von „Guten" und „Bösen" ergeben sich interessante Konstellationen und skurrile Einnahmemöglichkeiten: Während die Zivilisten von einem Teammitglied bedroht werden, werden sie von einem anderen Teammitglied gerettet. Als Teammitglied der besonderen Art entpuppt sich der Computerspieler, der die Handlungen des Spielers beobachtet und ihn bei seinen Bemühungen unterstützt.

Die Spiele in Zahlen

	CONFLICT ZONE	Z: STEEL SOLDIERS
Missionen	36	30
Missionstypen	6	2
Landschaftstypen	4	6
Ressourcen	2	1
Technologien	2	1
Gebäudetypen	30	19
Personentypen	13	9
Fahrzeugtypen	21	9
Flugzeugtypen	14	6
Schiffstypen	2	5

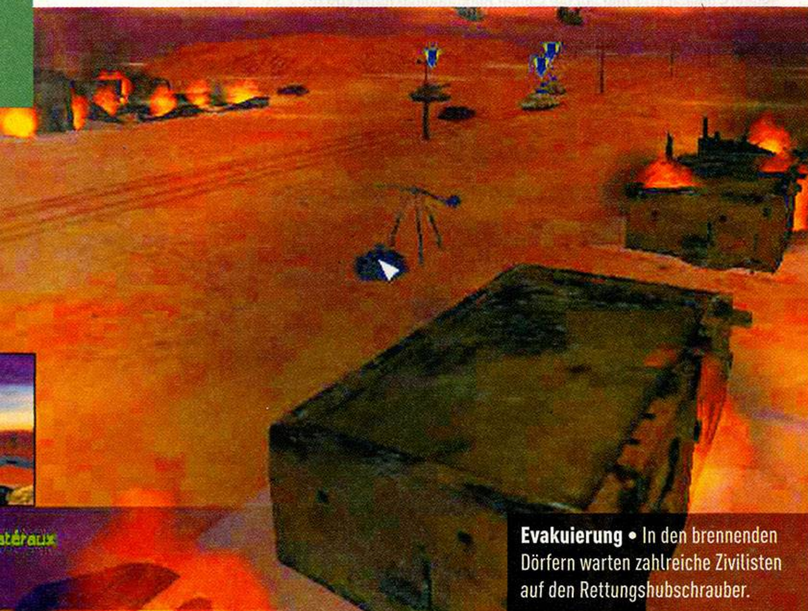
Wertung

Z: Steel Soldiers	Conflict Zone
Mindestens	
Pentium 2 300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, 458-MB-Festplatte	Pentium 2 300, 128 MB RAM, 4xCD-ROM, 600-MB-Festplatte
Empfohlen	
Pentium 3 850, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, 672-MB-Festplatte	Pentium 3 733, 128 MB RAM, 24xCD-ROM, 600-MB-Festplatte
Getestete Version	
Englische Master	Englische Master
MEHRSPIELER	
Spieler pro PC: 1	**Spieler pro PC:** 1
Netzwerk: 8	**Netzwerk:** 8
Internet: 8	**Internet:** 4
Spieler pro CD: 1	**Spieler pro CD:** 1
Mehrspielerwertung: 2,4	**Mehrspielerwertung: 2,0**
+ Hohe Geschwindigkeit	+ Intelligente Gegner
+ Einfaches Ressourcensystem	+ Innovatives Ressourcensystem
+ Mangelhafte Übersicht	+ Sanft ansteigende Lernkurve
– Komplizierte Bedienung	– Komplizierte Bedienung
– Enttäuschende Grafik	– Unzureichendes Briefing
Grafik: 2,7	**Grafik:** 2,2
Sound: 2,5	**Sound:** 2,5
Steuerung: 3,0	**Steuerung:** 2,7
Strategie light – aber schnell zu gehaltlos.	*Künstliche Intelligenz bis kurz vor der Schmerzgrenze.*
Spielspaß: 2,6	**Spielspaß: 1,9**

spieletipps

Wie sichere ich mein Einkommen?

Wenn die Karte es zulässt, sollten Sie möglichst schnell eine weitere Basis bauen oder erobern. Hierdurch öffnet sich die Geldbörse des Finanzministers und Ihr ständiges Einkommen erhöht sich. Um darüber hinaus Geld zu verdienen, können Sie aufseiten der „guten" ICP Zivilisten ins Auffanglager oder aufseiten der „bösen" GHOST Zivilisten ins Internierungslager bringen, wo sie zu Soldaten ausgebildet werden.



Evakuierung • In den brennenden Dörfern warten zahlreiche Zivilisten auf den Rettungshubschrauber.

Welche Aufgaben kann ich den Generälen überlassen?

Im Basisaufbau sind die Generäle unschlagbar schnell, auch der Verteidigungsring sollte von der KI aufgestellt werden. Der Transport von Zivilisten ins Lager ist bei ihnen ebenfalls gut aufgehoben. Bei Angriff oder Verteidigung ist es Geschmackssache, ob man das selbst übernimmt. Generell gilt: Was man selber machen kann, sollte kein General übernehmen. Nur wenn man mehrere Armeen gleichzeitig über die Karte schickt und gleichzeitig die Basis bedroht ist, sollte die KI zum Einsatz kommen.



Mikromanagement • Große gemischte Trupps kann man durchaus in fremde Hände geben. Generäle können jede einzelne Einheit optimal einsetzen.

Wie sichere ich mein Prestige?

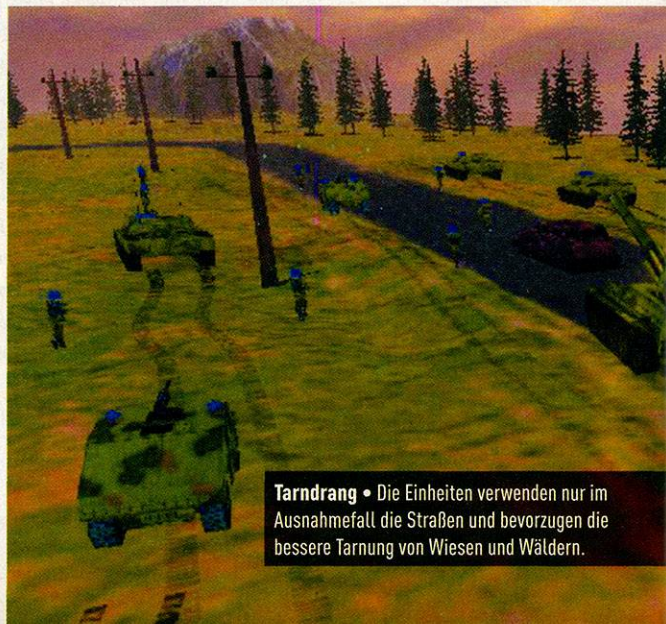
Prestige bekommen Sie durch die Medien. Immer wenn Sie als ICP-Kommandant Zivilisten retten und das Fernsehen dabei ist, erhalten Sie Prestigepunkte. Sollten bei Kämpfen jedoch Zivilisten ums Leben kommen, schadet dies natürlich Ihrem Ansehen. Ähnlich bei GHOST: Über Siege sollten die Medien berichten, über Niederlagen nicht. Droht Ihnen Ungemach, sollten Sie schleunigst versuchen, die Kriegsberichterstatter abzuziehen. Reporter zu erschießen, ist übrigens keine gute Idee, dies bringt in jedem Fall ein schlechtes Prestige.



Medienmacht • Eine positive TV-Berichterstattung ist extrem wichtig für das Ansehen der Truppe in der Öffentlichkeit.

Wie halte ich meine Einheiten im Zaum?

Wenn Ihre Einheiten ohne erkennbaren Grund ihren Standort verlassen und sich im Wald verstecken oder sich todesmutig vor einen Panzer stellen, kann das daran liegen, dass sie versehentlich einem General zugeordnet wurden. Wenn dies nicht der Fall ist, steht der Verhaltensregler auf einer ungeeigneten Stufe. Die untereinander verknüpften KIs der einzelnen Einheiten verursachen Bewegungen auf der gesamten Karte, nur weil sich ein einziger Gegner bewegt hat. In diesem Fall stellen Sie das Verhalten auf „strikt", dann verhalten sich Ihre Einheiten genauso dumm wie die in *Command & Conquer*.



Tarndrang • Die Einheiten verwenden nur im Ausnahmefall die Straßen und bevorzugen die bessere Tarnung von Wiesen und Wäldern.

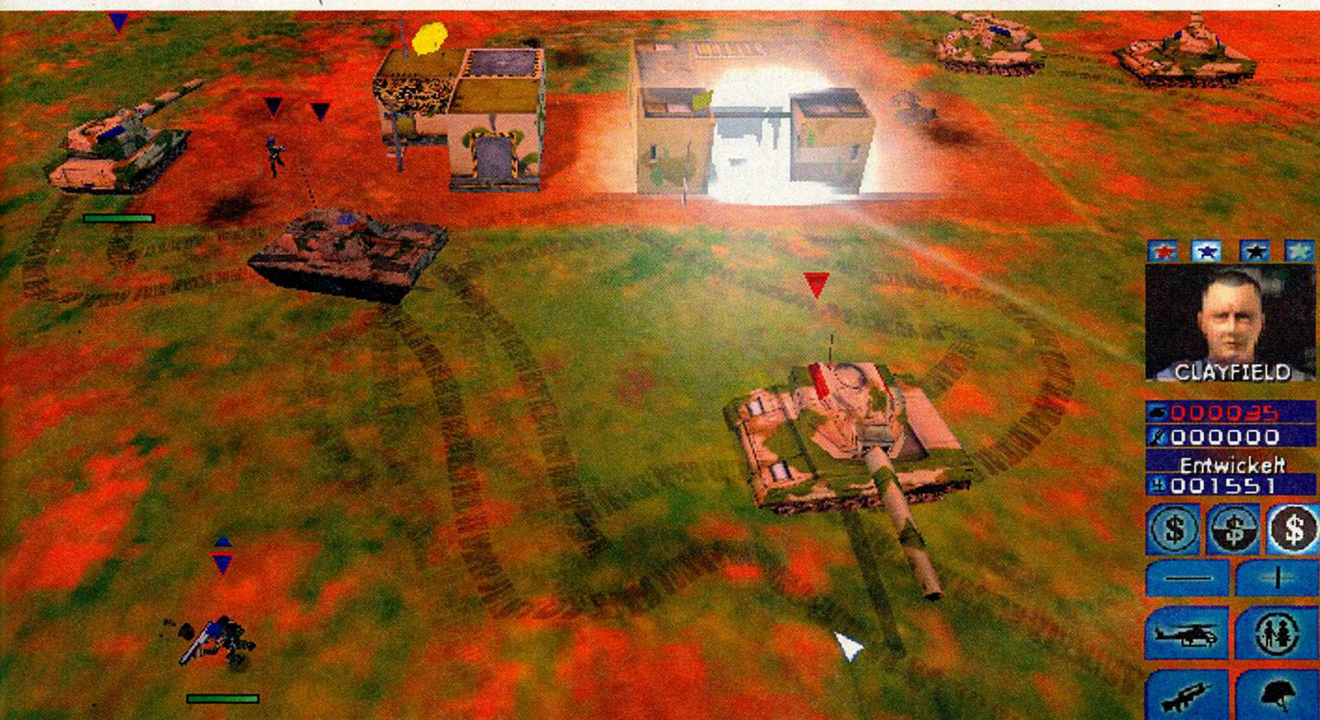
conflict zone

Conflict Zone „fühlt" sich anders an als die bekannten Echtzeit-Strategiespiele. Die Einheiten scheinen ein Eigenleben zu führen.

Warum kommen mir meine computergesteuerten Teamkollegen zuvor, wenn ich im Mehrspielermodus eine Basis erobern will?

Der Computer beobachtet den Spieler und sieht, dass eine große Armee auf den Gegner zurollt. Er entscheidet, dass bei einem Angriff Hilfe nicht schaden kann, und stellt Ihnen seine Truppen zur Seite. Dass es nun Ihr Teamkollege ist, der die Basis besetzt, und nicht Sie, liegt einfach an seiner besseren Reaktionszeit.

Dreikampf • Wenn drei sich streiten, verliert einer und gewinnt einer. Schnelle Reaktion ist gefordert.



Wie komme ich an gut bewachten Engstellen vorbei?

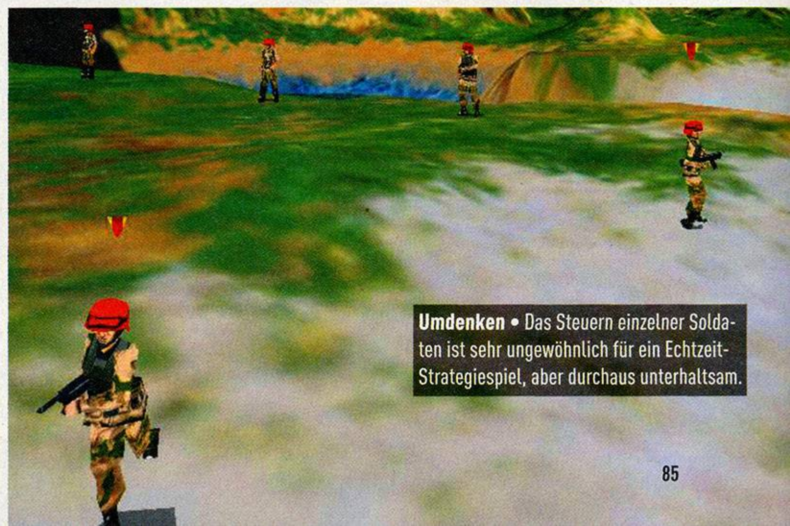
Hat sich Ihr Gegner an einem Pass festgesetzt und für Ihre Einheiten gibt es kein Durchkommen, so hilft nur eines: Sparen. Zunächst wird für viel Geld ein Radar gebaut und anschließend für noch viel mehr Geld ein Bomberangriff angefordert. Damit die Bomben ihr Ziel finden, müssen Sie allerdings wissen, wo genau Ihr Gegner steht. Dazu müssen Sie wohl oder übel ein paar Soldaten über den Pass schicken und das Gebiet aufklären lassen. Keine Bange: Es sind nur Spielfiguren.



Zu eng • Bereits wenige Soldaten reichen aus, um diese Furt komplett abzuriegeln. Ein Luftangriff löst das Problem.

Wie gewinne ich Missionen ohne Basis?

Der Schlüssel zu derartigen Missionen sind die Kommando-Einheiten, die für Sie bereitgestellt wurden. Durch deren hohe Reichweite können Sie Soldaten und Panzer bekämpfen, ohne selbst entdeckt zu werden. Die Augen müssen Sie trotzdem offen halten: Sollte einer Ihrer Kommando-Einheiten etwas zustoßen, ist die Mission verloren. Jede Menge Geduld und ständiges Abspeichern ist daher Pflicht.



Umdenken • Das Steuern einzelner Soldaten ist sehr ungewöhnlich für ein Echtzeit-Strategiespiel, aber durchaus unterhaltsam.

rim battle planets

[FAKTEN]
Entwickler: Trinode Entertainment
Vertrieb: Fishtank
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: http://www.trinode.de/rim/rimstart.htm

Wenn der Mensch in neue Galaxien vordringt, gibt es **immer Ärger mit den Aliens**: So auch bei RIM Battle Planets. Wir sagen Ihnen, ob sich eine Konfrontation lohnt oder ob der **Raumanzug im Schrank** bleiben sollte.

Es ist schon eine Krux mit den Aliens: Die Biester scheinen in *RIM Battle Planets* immer einen Schritt voraus zu sein. Es wimmelt nur so von fantasievoll gestalteten Außerirdischen. In den 30 Missionen des Spiels müssen Sie die kriegsentscheidende Technik vor den Aliens einheimsen.

Alles nacheinander Das Spiel läuft rundenweise immer in drei Phasen ab: Bewegung, Angriff und Entertainment. In der Bewegungsphase können Sie Ihre Einheiten positionieren. Eine breit gefächerte Aufstellung Ihrer Einheiten sorgt dafür, dass der Wirkungsradius feindlicher Geschütze nicht mehrere Ihrer Fahrzeuge beschädigt – durch die Feldaufteilung wie bei einem Brettspiel und die meist engen Areale ist das ein fast unmögliches Unterfangen. In der Angriffsphase wählen Sie dann aus, welche Ihrer Einheiten angreifen soll. Die Entertainment-Phase schließlich zeigt den Kampf in Form eines Filmes mithilfe der 3D-Spiel-Engine.

Wenig Variation Befehle über mehrere Züge dürfen nicht gegeben werden. Nicht nur dadurch ist die Reichweite der Fahrzeuge sehr eingeschränkt. Das Gleiche gilt für die Waffen. Selbst Ihre Kampf-Flieger kommen nicht wirklich weit, was dazu führt, dass Ihre einzig wirksame Waffe die Artillerie darstellt. Schade, denn das abwechslungsreiche Missionsdesign böte unterschiedlichste Einsatzmöglichkeiten. So werden die Schlachten für weniger hartgesottene Strategen nach einiger Spielzeit langweilig.

Bernd Berheide *RIM Battle Planets hat viele gute Ansätze, eine kinderleichte Steuerung und ein übersichtliches Interface. Leider bieten die Einheiten zu wenig taktische Möglichkeiten und die Levels sind zu eng gestaltet. Pixelige Explosionen erwecken den Eindruck, als wäre das Spiel nicht bis ins Letzte durchgearbeitet worden.*



Schach • Der blau markierte Kreis gibt die Reichweite Ihrer Geschosse an. Bei dieser Entfernung zum Feind nimmt Ihre Einheit selbst Schaden.

Belagerung • Während die Einheiten und Gebäude durchaus detailliert sind, lässt die übrige Grafik zu wünschen übrig.

RIM Battle Planets

wertung

Mindestens:
Pentium 2 300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, 300-MB-Festplatte

Empfohlen:
Pentium 2 500, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, 645-MB-Festplatte

Getestete Version:
Deutsche Verkaufsversion

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 8
Internet: 8
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: 3,1

+ Computergegner
+ Schadensmodell
– Mäßige Grafik
– Einheiten-Einerlei
– Wenige taktische Möglichkeiten

Grafik: 3,2
Sound: 3,4
Steuerung: 1,9

Trotz gutem Missionsdesign bietet RIM Battle Planets wenig Abwechslung.

Spielspaß: 3,0

Schluss mit Herumrätseln!

Heißer Insidertipp:

Das neue PC-Games-Sonderheft Tipps & Tricks mit Vollversion, Cheats und Patches auf zwei CDs.

180 Seiten prall gefüllt mit aktuellen Tipps & Tricks zu allen wichtigen Spielen der letzten Monate.

Ab 13. Juni überall im Zeitschriftenhandel.





Der Schein trügt • Spätestens am nächsten Samstag ist hier die Hölle los. Dafür sorgt schon die perfekte Autobahnanbindung, für die wir gesorgt haben.

Ja, wo laufen sie denn? • Die gewünschte Spielposition wählen Sie für jeden Spieler komfortabel aus diesem Raster aus.

bundesliga managerX

[FAKTEN]
Entwickler: Software 2000
Vertrieb: Virgin Interactive
Preis: Ca. DM 80,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
Erscheint: Bereits erhältlich
Online: www.bundesligamanager.de

254 Trainer wurden seit Bestehen der Fußball-Bundesliga **vorzeitig ihres Amtes** enthoben. Eigentlich Grund genug, die **angestrebte Berufslaufbahn** noch einmal zu überdenken, wenn Sie nicht zur Nummer 255 werden wollen ...

Bananenflanke • Die Frankfurter Abwehr wackelt, aber noch fällt sie nicht. Ein frischer Stürmer könnte Wunder wirken.

Weit gefehlt. *Bundesliga Manager X* zweifelt nämlich Ihre Omnipotenz erst gar nicht an – egal, ob Sie nun die Münchner Bayern zielsicher in die Drittklassigkeit führen oder bei Borussia Dortmund einen Schuldenberg hinterlassen, der selbst in Madrid für bleiche Gesichter sorgen würde: Angst haben dürfen Sie vor den gegnerischen Stürmern, den Hooligans in Ihrem Stadion oder dem entscheidenden Europapokalspiel, nicht aber vor einer möglichen Entlassung. So viel Vertrauen hat natürlich seinen Preis und deshalb sind Sie auch im sechsten Teil der alteingesessenen Reihe wieder einmal Mädchen für alles. Fleißig handeln Sie Sponsorenverträge aus, schauen sich auf dem Transfermarkt nach neuen Talenten um und basteln an Taktik und Aufstellung. Das kommt Ihnen jetzt sehr bekannt vor? Soll es ja auch!

Im Westen nichts Neues Mit *Anstoss 3* hat das Genre der Fußballmanager vorerst das Ende der Fahnenstange erreicht. Mehr Funktionen gehen wirklich nicht mehr. Umso löblicher der Ansatz von Software 2000: Anstatt Sie mit Kleinigkeiten wie der Zimmerbelegung während eines Trainingslagers zu belästigen, heißt es ab jetzt wieder „Zurück zu den Wurzeln". Innovativ ist das natürlich nicht, spielt sich aber von Beginn an erfrischend unkompliziert und offenbart von Spieltag zu Spieltag eine enorme taktische Tiefe, die dem Erzrivalen aus dem Hause Ascaron in nichts nachsteht. *Bundesliga Manager*-Veteranen werden sich auch bei *BMX* schnell zurechtfinden. Die Funktionen sind bekannt und können samt und sonders automatisiert werden, die Detailverbesserungen fallen sofort ins Auge und die Menüstruktur erlaubt ein kinderleichtes Navigieren. Seit

> **BMX ist nicht innovativ**, spielt sich aber von Beginn an erfrischend unkompliziert.

Schwalben oder doch Zeitspiel? • Mehr als fünfzig taktische Anweisungen dürfen gegeben werden und wirken sich tatsächlich auf den Spielverlauf aus.

Summer in the City • In Miami trainiert es sich zwar mau, dafür steigt die Erholungsrate umso schneller.

Der Nächste bitte!

Daran sollten Sie sich kein Beispiel nehmen: drei Trainer, die sich durch spektakuläre Misserfolge hervorgetan haben.



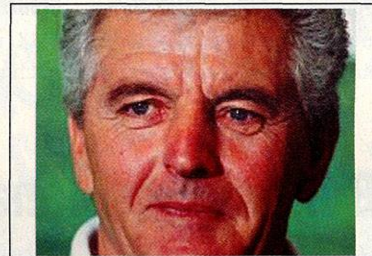
Jupp Henyckes

Verein: Eintracht Frankfurt
Zeitraum: 1994 bis 1995
Besondere Leistung: Verkündete bei seinem Amtsantritt, dass die Uhren von nun an anders gehen würden, schickte bald darauf Gaudino, Okocha und Yeboah in die Wüste und verließ das selbst versenkte Schiff, als er erkannte, dass die restlichen Treter bestenfalls Zweitliga-Niveau besaßen.



Rolf Schafstall

Verein: Dynamo Dresden
Zeitraum: 1999
Besondere Leistung: Wurde als Feuerwehrmann installiert, schimpfte in einem Interview „Dreck, wo du hinguckst. Kein Anstand. Alles Ossis!" und durfte folgerichtig gleich wieder gehen. Führte in der abgelaufenen Saison den VFL Bochum in die zweite Liga.



Erich Ribbeck

Verein: Deutsche Nationalmannschaft
Zeitraum: 1998 bis 2000
Besondere Leistung: Schickte eine völlig indisponierte Mannschaft gegen die B-Elf Portugals in die Schlacht, schaute hilflos aus der Wäsche, als der Gegner aus purer Langeweile den Ersatztorhüter einwechselte, und verschwand als einziger Nationaltrainer ohne Titelgewinn in der Versenkung.



Weg mit Wimmer • Der Typ war uns sowieso schon immer ein Dorn im Auge. Das Implementieren eigener Porträts ist übrigens kein Problem.



Aus Kuch macht Koch • Innerhalb von fünf Minuten ist der „echte" FCK gezaubert. Nun nur noch das Wappen editieren und schon kann es losgehen.

Bundesliga Manager Professionell ging kein Fußballmanagerspiel mehr so leicht von der Hand.

Das nächste Spiel ist immer das schwerste Irgendwann ist aber auch die letzte Einstellung gemacht und Ihre Fans wollen Taten sehen. Einzelne Spielszenen sind out, also begutachten Sie das Abschneiden Ihrer Truppe mithilfe einer eindrucksvollen 3D-Darstellung. Pro Spieltag gehen dafür ungefähr zehn Minuten Nettospielzeit drauf, verkürzen lässt sich das leider nicht. Zwar können Sie die Spieltage auch simulieren lassen, dann bekommen Sie aber nur das nackte Endergebnis serviert – unbefriedigend! Dafür stehen beim 3D-Gekicke neun Kameraperspektiven zur Wahl, hier darf das Geschehen zudem jederzeit unterbrochen werden, um taktische Änderungen oder eine strategische Auswechslung zu planen. Fest steht: So gut wie in BMX wurde ein Fußballspiel innerhalb eines Sportmanagers noch nie präsentiert, auch wenn Ihre Mannen ab und an ein wenig indisponiert über den Platz stolpern. Auch die hölzernen Animationen der einzelnen Kicker stören da wenig, für die übrigens Carsten Ramelow via Motion-Capturing-Verfahren eingespannt wurde. Am Ende jedes Spieltags informiert Sie eine fiktive Sportschau über die übrigen Ergebnisse, die aus *Anstoss 3* lieb gewonnenen Interviews sucht man allerdings vergeblich.

> So gut wie in BMX wurde ein Fußballspiel **innerhalb eines Sportmanagers** noch nie präsentiert.

Großchance vertan So toll sich *BMX* auch spielt, spätestens nach einer Spielzeit schleicht sich das Gefühl ein, dass hier eine Riesengelegenheit fahrlässig vergeben wurde. Da werden einerseits gleich acht europäische Länder parallel simuliert, andererseits wird aber auf einen Karrieremodus völlig verzichtet. Ähnlich verhält es sich bei der Spieldarstellung. Die klasse Grafik in allen Ehren, aber spätestens im Duell mit mehreren Spielern sehnt man sich nach dem ebenso informativen, aber gleichzeitig viel schnelleren Textmodus von *Anstoss 3*. Die Wahl zwischen zehn Minuten Spiel und nacktem Ergebnis ist in der heutigen Zeit einfach zu wenig. Verschmerzbar ist hingegen das Fehlen der Originaldaten, zumal ein überaus leistungsstarker Editor bereitsteht und die entsprechenden Datensätze problemlos von diversen Fanseiten (z. B. www.bm-x.de) heruntergeladen werden können.

Jochen Gebauer: *Für Besitzer von Anstoss 3 gibt es leider kaum einen vernünftigen Grund, den BMX zu kaufen. Solospieler, die der fehlende Karrieremodus nicht weiter abschreckt, dürfen aber ohne Bedenken zugreifen. Sie bekommen das zweitbeste Managerspiel aller Zeiten.*

Bundesliga Manager X vs. Anstoss 3

	BUNDESLIGA MANAGER X	ANSTOSS 3
Auflösung:	800x600	Menü: 640x480; Spiel: 1.280x1.024
Spieldarstellung:	Komplettes Spiel, Ergebnis	Komplettes Spiel, Szenen, Textmodus
Nationalteams:	Nein	Ja
Vereinswechsel:	Nein	Ja
Karrieremodus:	Nein	Ja
Originalnamen:	Nein, Editor	Nein, Editor
Ligen:	18	12
Mannschaften:	640	550
Mehrspieler:	8 Spieler	4 Spieler
Netzwerkmodus:	Nein	Ja
Spielspaß-Wertung:	2,0	1,8

Bundesliga Man. X

wertung

Mindestens:
Pentium 2 350, 64 MB RAM, 500-MB-Festplatte

Empfohlen:
Pentium 3 500, 128 MB RAM, 800-MB-Festplatte

Getestete Version:
Version 1.0

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 8
Netzwerk: –
Internet: –
Spieler pro CD: 8
Mehrspielerwertung: 2,3

+ Erstklassige Präsentation
+ Taktische Tiefe
+ Starker Editor
– Kein Karrieremodus
– Kein Textmodus

Grafik: 2,1
Sound: 1,9
Steuerung: 1,7

Toller Manager, den die starke Konkurrenz etwas ausbremst.

Spielspaß: 2,0

BLOND –
DU WILLST ES DOCH AUCH

DAS NEUE LIFESTYLER-MAGAZIN

blond

NUR 3,50 MARK

magazine

jetzt nur 3,50 DM



OLLI GEISSEN
„BIG OLLI" PACKT AUS!



blond magazine

SOMMER 2001
EVENT GUIDE
ALLE FESTIVALS, EVENTS & MOVES IM ÜBERBLICK!
PLUS: GROSSE GEWINNAKTION!

powered by WALKMAN

EXKLUSIVER GUIDE: ALLE FESTIVALS, EVENTS & MOVES DES SOMMERS

Ab 25. Mai für **nur 3,50 DM** bei deinem Zeitschriften-Dealer

blond magazine



..meister träume

Kaum hat die Bundesliga ihre wohlverdiente Sommerpause eingelegt, wollen Ihnen auch schon **drei neue Kicker-Simulationen** die fußballlose Zeit erträglicher machen. Ob der **Angriff auf FIFA 2001** Erfolg hatte, lesen Sie hier.

[FAKTEN]
Entwickler: Ascaron **Vertrieb:** Infogrames
Preis: Ca. DM 80,- **USK:** Ohne Altersbeschränkung
Erscheint: Bereits erschienen **Online:** www.ascaron.de

Anstoss Action

UEFA Challenge

[FAKTEN]
Entwickler: Sheffield House **Vertrieb:** Infogrames
Preis: Ca. DM 80,- **USK:** Ohne Altersbeschränkung
Erscheint: Juni 2001 **Online:** www.infogrames.de

[FAKTEN]
Entwickler: Virgin
Vertrieb: Virgin
Preis: Ca. DM 80,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
Erscheint: Bereits erhältlich
Online: www.vid.de

European Super League

Das Kurzporträt der Konkurrenten: *Anstoss Action*, von Ascaron gegenüber dem Testmuster der letzten Ausgabe noch einmal fit gespritzt und mit frischem Elan bei der Sache. *UEFA Challenge*, mit Top-Stars gespickt und eine erstklassige Lizenz an der Hand. *European Super League*, der Underdog auf der Überholspur. In den ersten Versionen hinterließen alle drei Titel bereits einen viel versprechenden Eindruck. Doch da ein Spiel bekanntlich 90 Minuten dauert und die Wahrheit auf dem Platz liegt, haben wir die Konkurrenten einem ausführlichen Vergleichstest unterzogen. Rasen frei für … die erste Halbzeit.



Ärgerlich • Schwächen in der Steuerung sorgen bei UEFA Challenge dafür, dass Sie durch einen ungewollten Pass häufig in solche Konter laufen. *(UEFA Challenge)*

Jens Behmann? • Flugs haben wir dem Dortmunder Keeper seinen richtigen Namen verpasst. Der Editor von Anstoss Action macht's möglich. *(Anstoss Action)*



Wie am Fernseher • Die Stadion-Atmosphäre kommt bei ESL dank der originalgetreu nachgebildeten Arenen exzellent rüber. *(European Super League)*

Anstoss Action | UEFA Challenge | European Super League

Stadion-Atmosphäre

Anstoss Action: Keine Frage: In Sachen Texturfülle hat Ascarons Kicker eindeutig die Nase vorn. Wären da nicht die hölzernen Animationen der Spieler und insbesondere der Torhüter, hätten wir *Anstoss Action* doch glatt zum schönsten Fußballspiel aller Zeiten gekürt. Schade!

UEFA Challenge: Klarer Punktsieger. Die Animationen sind butterweich, die mitgelieferten Stadien sehen hervorragend aus und die Zuschauerkulisse brennt mit Bengalos und Nebeltöpfen ein ordentliches Feuerwerk ab. So kommt doch gleich richtig Laune auf!

European Super League: Abgrundtief hässliche Menüs, grandiose Stadien und ordentliche Animationen – *European Super League* hinterlässt einen durchwachsenen Eindruck. Die Soundkulisse ist hingegen sehr gut gelungen, auch wenn das Publikum bereits bei einem Kullerball ins Toraus in frenetischen Jubel ausbricht.

Steuerung

Anstoss Action: Grundsolide, was die Jungs aus Gütersloh da gezaubert haben. Ein entsprechendes Gamepad vorausgesetzt, dürfen Sie sogar die Steuerung von Angriff und Abwehr voneinander trennen. Leider dauert das manuelle Wechseln der Spieler aber viel zu lange.

UEFA Challenge: Eigentlich ganz in Ordnung, wenn sich das Spiel nicht wirklich jede Aktion des Spielers noch Minuten später merken würde. So wird aus dem geplanten Tackling schnell ein gänzlich ungewollter Pass, der natürlich sofort wieder beim Gegner landet.

European Super League: Ungewöhnlich, aber gut, so das Fazit nach einer intensiven Runde ESL. Wer sich genügend Einarbeitungszeit nimmt, wird mit herrlichen Pässen in den freien Raum belohnt, die alle unglaublich einfach von der Hand gehen. Freier konfigurierbar hätte die Steuerung aber ruhig sein dürfen.

Star-Ensemble

Anstoss Action: Lizenz? Fehlanzeige. Dafür ist der mitgelieferte Editor eine wahre Pracht! In Sekundenschnelle sind Spieler- und Vereinsnamen auf den aktuellen Stand gebracht. Wem das zu lange dauert, der lädt die Datensätze einfach aus dem Internet herunter.

UEFA Challenge: Mit 133 Club- und Nationalteams gehen Sie in allen relevanten Wettbewerben auf Punktejagd. Dank der UEFA-Lizenz dürfen Sie sich auf die Originalnamen der „großen" Teams wie Bayern München oder Manchester United freuen.

European Super League: 16 europäische Vereinsmannschaften mit den Originalnamen sind ja sehr erfreulich. Wenn das aber alles sein soll, schüttelt man unwillkürlich nur den Kopf. Keine Nationalteams, keine weiteren Clubmannschaften – ein trauriges Bild.

Die zweite Halbzeit In der Halbzeitpause steht es unentschieden. *European Super League* bietet die beste Steuerung, schwächelt aber bei Grafik und Vielfalt, *Anstoss Action* mangelt es etwas an neuen Ideen und *UEFA Challenge* verspielt durch das höchst gewöhnungsbedürftige Handling einen knappen Vorsprung. Die Entscheidung wird also in der zweiten Spielhälfte fallen.

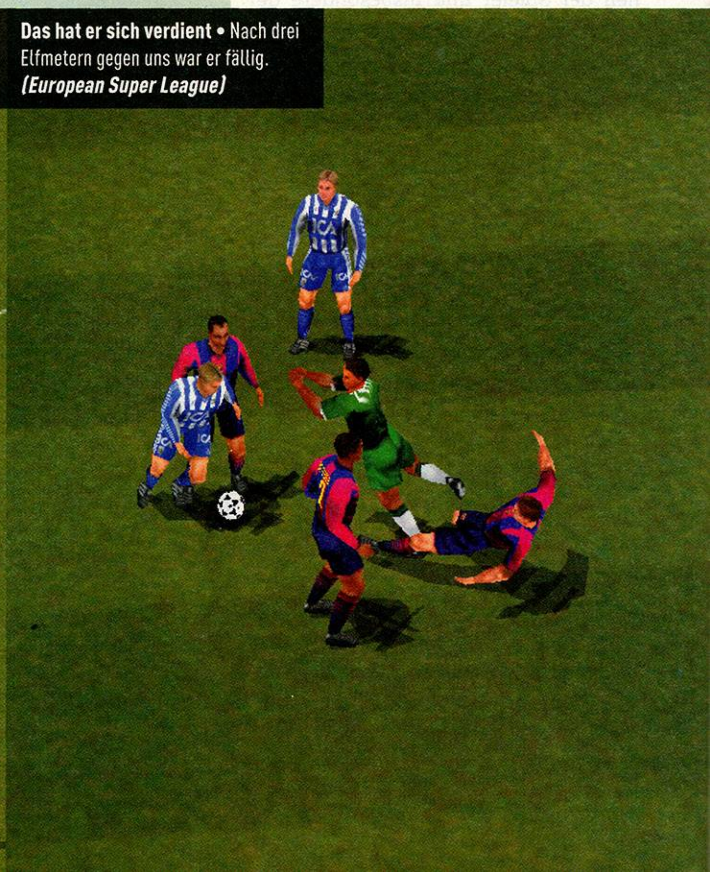


Aufwachen! • Nerlinger mäht seinen Gegenspieler um, der Schiedsrichter steht genau daneben, aber der Griff zur Pfeife bleibt aus. *(UEFA Challenge)*

	Anstoss Action	UEFA Challenge	European Super League
Torhüter	Da kann sich sogar Oliver Kahn eine Scheibe abschneiden: Die Torhüter stoppen zwei Drittel aller Alleingänge mit Bravour. Bei Eckbällen sehen sie aber manchmal ziemlich alt aus. Fazit: Besser als in der von uns getesteten ersten Version, aber auch in der Verkaufsversion noch nicht perfekt.	Die Keeper von Infogrames' Ausflug in die Fußballgefilde sind die ausgeglichensten unter den Konkurrenten. Alleingänge werden zwar überraschend häufig gestoppt, die resultierenden Abpraller sind aber durchaus realistisch – nur nicht unbedingt in dieser Häufigkeit.	Eigentlich sehr realistisch. Alleingänge führen meist zu einem sicheren Tor, Fernschüsse werden in der Regel pariert. Wer die Goalies allerdings auf der Linie festgeklebt hat, ist uns ein Rätsel. Hohe Flanken segeln so in aller Ruhe durch den Strafraum und werden brandgefährlich.
Abwehr	Da ist kein Durchkommen. Die Null steht bei *Anstoss Action* in vielen Fällen sehr sicher. Nur mit ausgeklügelten Kombinationen kommen Sie hier ans Ziel, Dribblings an drei Mann vorbei sind äußerst selten. Dieser Realismus sorgt für Laune.	Manndeckung ist out. Die Abwehrrecken von *UEFA Challenge* stehen zumeist im Raum, aber leider häufig nicht im richtigen – die Spitzen sind nach längerem Abwarten oft sträflich frei. Die Tacklings hingegen sind eine wahre Pracht, Grätschen der Weg zum Erfolg.	Löchrig wie ein Schweizer Käse. Mit einem Pass in den freien Raum hebeln Sie die Abwehr im Nu aus und haben freie Schussbahn, von Manndeckung fehlt jede Spur. Hier kann recht bald das muntere Scheibenschießen beginnen.



Drin! • Da kann er sich noch lange strecken, dieser Kopfball schlägt unhaltbar im Torwinkel ein. *(UEFA Challenge)*



Das hat er sich verdient • Nach drei Elfmetern gegen uns war er fällig. *(European Super League)*


Fels in der Brandung • Und wieder hat der Frankfurter Goalie eine Hundertprozentige vereitelt – recht unorthodox sieht das aber schon aus. *(Anstoss Action)*

Anstoss Action | UEFA Challenge | European Super League

Angriff

Anstoss Action: Würde ein Bundesliga-Stürmer so viele Chancen versieben wie die *Anstoss*-Spitzen, wäre spätestens nach einer Halbzeit Schluss für ihn. Dass Tore nicht leicht zu erzielen sind, ist ja angenehm realistisch, wenn es aber so schwer wird wie bei *Anstoss Action*, ist das zu viel des Guten.

UEFA Challenge: Die Straße des Erfolges ist mit Alleingängen gepflastert. Wenn Sie erst mal „durch" sind, pariert der Keeper Ihren Schuss zwar häufig, kann meist jedoch nur abklatschen. Die Abpraller führen leicht zum Torerfolg. Da aber auch Flanken ein probates Mittel sind, lassen wir das noch als „okay" durchgehen.

European Super League: Tipp-Kick. Wenn Sie sich erst einmal abgewöhnt haben, die Bälle genau platzieren zu wollen, fallen Tore wie am Fließband. Egal von wo, die Schusstaste einfach kurz antippen und schon lässt Ihr Stürmer eine richtige Granate los. Ergebnisse von 12:10 sind da an der Tagesordnung.

Schiedsrichter

Anstoss Action: Von tolerant bis streng wie ein philippinischer Gefängnisaufseher ist hier alles vertreten. Fouls werden entsprechend geahndet, saubere Tacklings gehen ungestraft durch, das ist angenehm realistisch. Die Karten halten sich in Grenzen, Fehlentscheidungen sind selten.

UEFA Challenge: Viel blinder kann man eigentlich nicht mehr sein. Die Stürmer werden herzhaft gefällt, der Alleingang durch eine Schwarzenbeck-Gedächtnis-Grätsche gestoppt – den Mann in Schwarz kümmert das herzlich wenig. Oder ist er gekauft? Vom Krankenhaus?

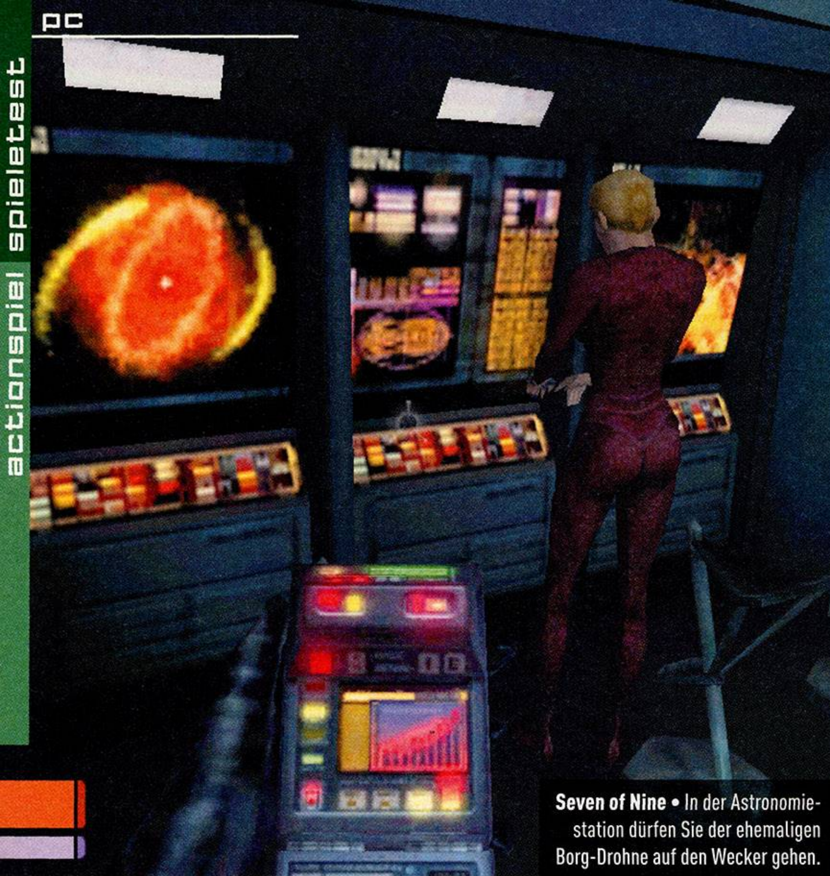
European Super League: Wenn die Flasche in Schwarz mal wieder einen richtigen Mist zusammenpfeift, müssen Sie nicht hilflos zuschauen. Treten Sie ihn doch einfach um. Das geht wirklich. Und die rote Karte nimmt man gerne in Kauf, wenn der Referee nach einer Blutgrätsche über den Platz kullert.

Abpfiff Das Fazit: drei ordentliche Fußballspiele, aber der Angriff auf Tabellenführer *FIFA* ist mal wieder gescheitert. *UEFA Challenge* kann sich dank des realistischsten Spielgefühls über die Vizemeisterschaft freuen und verweist *Anstoss Action*, dem in erster Linie die viel zu unausgegorenen Keeper zum Verhängnis werden, auf den undankbaren dritten Rang. Schade, denn der Ansatz, den Manager- und Action-Teil miteinander zu verknüpfen, ist hervorragend. Für *European Super League* reicht es aufgrund des völlig überzogenen Torhagels nur für den UI-Cup. Bleibt einmal mehr die Frage: Warum spielen Entwickler von Fußballspielen nicht einfach eine Runde *ISS Pro Evolution 2* auf der PlayStation und nehmen sich ein Beispiel daran? Sogar mit einer 1:1-Umsetzung könnte ich prima leben.

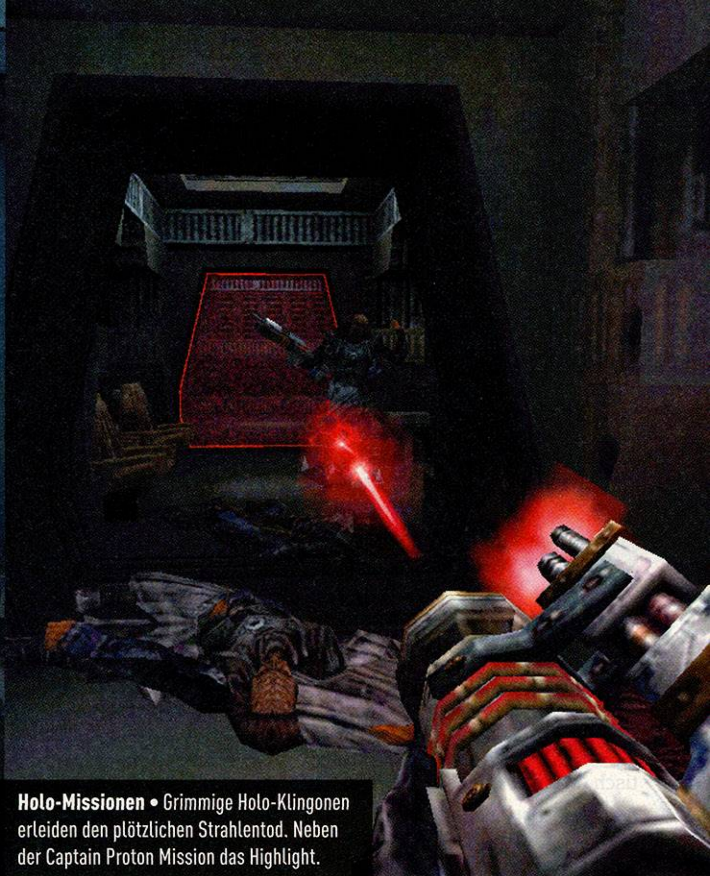
JOCHEN GEBAUER

Wertung

	Anstoss Action	UEFA Challenge	E. Super League
Mindestens	Pentium 2 350, 64 MB RAM, 320-MB-Festplatte	Pentium 2 266, 64 MB RAM, 260-MB-Festplatte	Pentium 2 233, 32 MB RAM, 200-MB-Festplatte
Empfohlen	Pentium 3 700, 128 MB RAM, 500-MB-Festplatte	Pentium 3 500, 128 MB RAM, 550-MB-Festplatte	Pentium 3 500, 64 MB RAM, 400-MB-Festplatte
Getestete Version	Deutsche Verkaufsversion	Deutsche Goldmaster	Deutsche Verkaufsversion
MEHRSPIELER			
Spieler pro PC:	4	4	4
Netzwerk:	4	–	–
Internet:	4	–	–
Spieler pro CD:	4	4	4
Mehrspielerwertung:	2,4	2,2	2,7
	+ Realistische Ergebnisse + Mit Anstoss 3 kombinierbar + Toller Editor – Torhüter unausgereift – Animationen hölzern	+ Erstklassige Grafik + Realistisches Spielgefühl + Original-Lizenz – Indiskutable Schiedsrichter – Frustrierende Steuerung	+ Gelungene Steuerung + Tolle Stadien + Hau den Schiri um – Handball-Ergebnisse – Schwache Abwehrleistung
Grafik:	2,0	1,8	2,5
Sound:	2,2	2,1	2,5
Steuerung:	2,5	2,8	2,0
	Besser als die erste Version und einen zweiten Blick wert.	*Nicht so gut wie FIFA, aber eine interessante Alternative.*	*Ein durchaus spaßiger Arcade-Kick.*
Spielspaß:	2,6	2,3	2,9



Seven of Nine • In der Astronomiestation dürfen Sie der ehemaligen Borg-Drohne auf den Wecker gehen.



Holo-Missionen • Grimmige Holo-Klingonen erleiden den plötzlichen Strahlentod. Neben der Captain Proton Mission das Highlight.

star trek: voyager elite force expansion pack

[FAKTEN]
Entwickler: Raven Software
Vertrieb: Activision
Preis: Ca. DM 50,-
USK: Ab 16 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.ravensoft.com/eliteforce

Der Bildschirm ist Schwarz-Weiß! Ist die Grafikkarte oder der Monitor abgeraucht? Hektik bricht aus. Nein! Wir entsinnen uns – wir befinden uns in **Captain Protons Reich**, John Paris Hologramm-Alter Ego.

Zwei „richtige" Einzelspieler-Missionen enthält die Erweiterung zum Shooter aus dem Star Trek-Universum: In der einen spielen Captain Proton und sein Gegenpart Dr. Chaotica die Hauptrolle. Filmgerecht agieren Sie in einer Schwarz-Weiß-Umgebung. In der anderen ist großer Frühjahrsputz in einer Klingonen-Basis anberaumt. Beide Hologramm-Missionen sind leider recht kurz und das war's dann eigentlich auch schon für den Einzelspieler. Davon hätten wir gerne mehr gesehen, denn der Rest ist Gimmick: Sie dürfen sich auf der Voyager frei bewegen und diverse Örtlichkeiten (Transporterraum, Astronomisches Labor etc. etc.) begutachten und ein bisschen herumspielen. Der Nachteil beim Herumstreifen: Die meisten Türen bleiben verschlossen.

Her mit den Helden Beim Flanieren entwickeln Sie eine schon fast kleptomanisch wirkende Sammelleidenschaft und stopfen ihre Kajüte mit Star Trek-Figuren voll. Auch die Mehrspieler-Zugaben sind ein zweischneidiges Schwert, zwar werden etliche neue Karten präsentiert, aber einige von diesen sind von Fans erstellt worden und die konnten bzw. können Sie auch kostenlos aus dem Internet saugen. Thema neue Spielmodi: Fünf neue Spielmodi, die miteinander kombinierbar sind, bietet das Pack. Im Action-Held z.B. beginnt einer der Kämpfer mit allen Waffen, derjenige der diesen ausschaltet, erhält fünf Frags und darf als Action-Held weiterspielen. Ob die neuen Spielmodi allerdings von der Online-Community angenommen werden, steht in den Sternen.

Christian Klinger: *Handwerklich ist natürlich alles im Lot, aber aufgrund der kurzen Spielzeit für Einzelspieler ist das Expansion-Pack nur für Hardcore-Fans, und Onlinezocker empfehlenswert, die ihren Kartenvorrat aufstocken wollen.*

wertung

Elite Force Expansion Pack

Mindestens:
Pentium 2 233, 64 MB RAM, 4xCD-Rom, 650 MB Festplatte

Empfohlen:
Pentium 3 500, 128 MB RAM, 8xCD-Rom, 750 MB Festplatte

Getestete Version:
Verkaufsversion

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 16
Internet: 16
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: 2,1

+ Captain-Proton Mission
+ Neue Mehrspielerkarten
+ Neue Spielmodi
– Kurze Spielzeit
– Langweiliges Rumgesuche

Grafik: 2,0
Sound: 2,2
Steuerung: 1,9

Nur für Fans der Serie zu empfehlen.

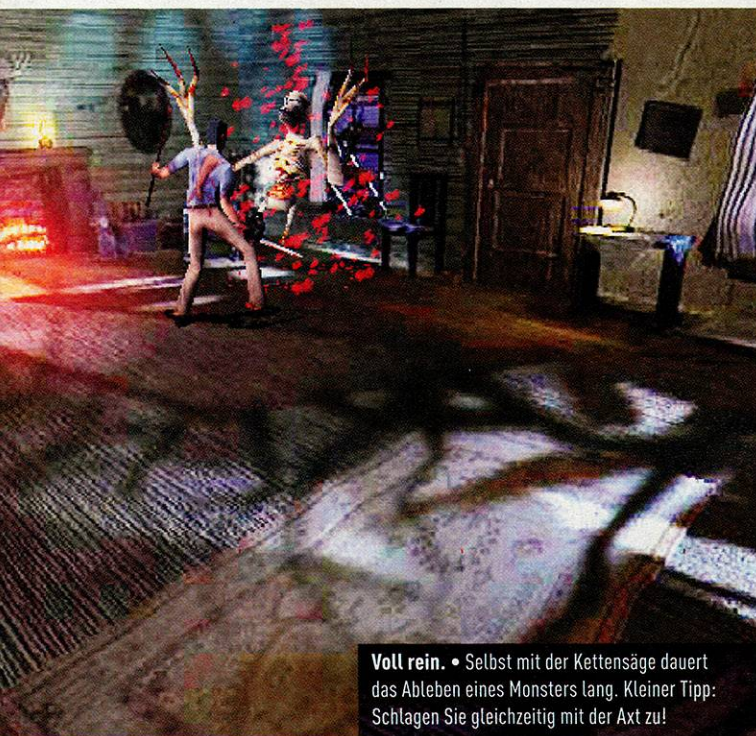
Spielspaß: 2,8


Ich glaub, ich muss jetzt los

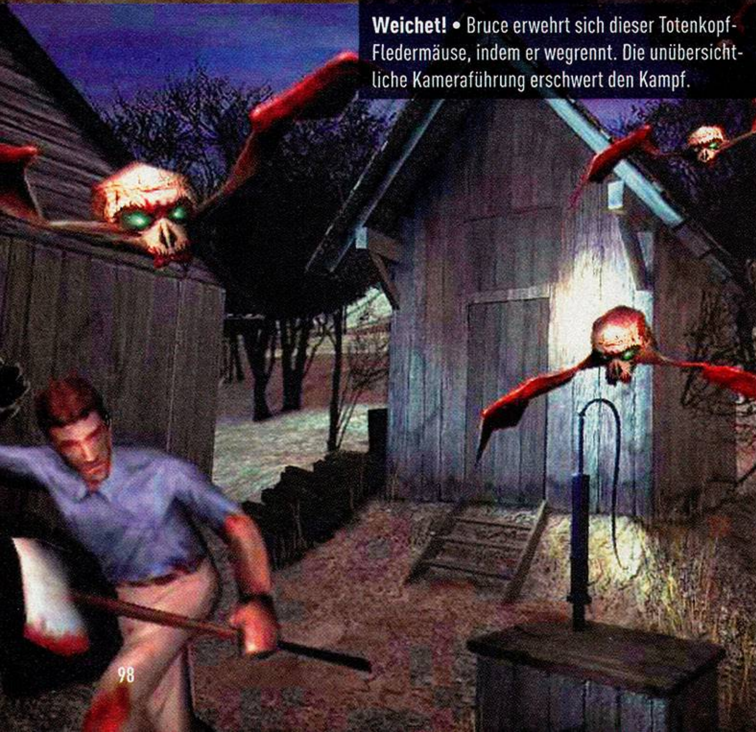
evil dead
hail to the king

[FAKTEN]
Entwickler: Heavy Iron Studios
Vertrieb: THQ
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Ab 16 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.thq.de

Gehörten Sie auch zu den Kindern, die verbotenerweise den Film **Tanz der Teufel** angeschaut haben? Und danach konnten Sie nächtelang nicht schlafen? Dann wird es Ihnen beim Spiel zum Film Evil Dead – Hail to the King genauso gehen – leider aus anderen Gründen.



Voll rein. • Selbst mit der Kettensäge dauert das Ableben eines Monsters lang. Kleiner Tipp: Schlagen Sie gleichzeitig mit der Axt zu!



Weichet! • Bruce erwehrt sich dieser Totenkopf-Fledermäuse, indem er wegrennt. Die unübersichtliche Kameraführung erschwert den Kampf.

Denn was dem Fan mit *Evil Dead – Hail to the King* geboten wird, ist eher ein Trauer- als ein Horror-Spiel. Angefangen bei der Grafik: Die vorgerenderten Hintergründe sehen aus, als wären sie die der PlayStation-1-Version entnommen. Vorgerenderte Hintergründe machen nur Sinn, um den Rechner von großer Polygon-Last zu befreien. Entsprechend stünde viel Rechenkapazität für tolle Animationen und atemberaubende Licht-Effekte zur Verfügung. Doch Hauptdarsteller Ash bewegt sich, als hätte er sich nicht nur eine Hand, sondern auch gleich ein Bein abgehackt. Die Effekte sind alles andere als sehenswert: Flaue Farben und wenig plastisch.

Trauerspiel Auch der Spielablauf ist ein Horror. Ständig tauchen bereits besiegte Gegner wieder auf und Sie können nicht überall speichern. Jetzt denken Sie bestimmt, dass Sie mit Ihrer Kettensäge locker durch die Monster-Reihen säbeln können, so dass die üblen Kreaturen in ihrem eigenen Blut nach Hause schwimmen? Fehlanzeige. Ihre Waffen sind angesichts der Monster-Flut viel zu schwach. Nervenaufreibend auch, dass Sie ständig von einer Ecke zur anderen gescheucht werden und sich immer wieder gegen die gleichen Monster zur Wehr setzen müssen.

Bernd Berheide: *Durch die flaue Grafik, die ständige Wiederholung von Kämpfen und die monotone Suche nach Gegenständen wird das Spiel schnell langweilig. Einzig die Musik und die Stimme von Schauspieler Bruce Campbell geben dem Spiel etwas Stimmung.*

Evil Dead

wertung

Mindestens:
P2 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 530-MB-Festplatte

Empfohlen:
P3 400, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 530-MB-Festplatte

Getestete Version:
Deutsches Gold-Master

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: –
Internet: –
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: –

+ Stimmungsvolle Musik
+ Stimme von Bruce Campbell
– Flaue Grafik
– Nervige Kämpfe
– Eintöniger Spielverlauf

Grafik: 4,1
Sound: 2,9
Steuerung: 3,8

Wird der Filmvorlage leider in keiner Weise gerecht.

Spielspaß: **3,5**

der rest vom pc-fest

Feuer löschen, Frösche knutschen, Mädchen mit intelligenten Antworten exhibieren oder durch Meerestiefen paddeln – das sind nur einige der **heroischen Aufgaben**, mit denen Sie sich in diesem Monat in Ihrer Freizeit befassen sollen, geht es nach dem Willen der Entwickler. **Lohnt sich das wirklich?**



Kuss-Shooter • Wenn Sie den Biker-Frosch mit einem Kuss betören, ertönt ein kurzes Rock-Riff. Famos!



Tauchgang • Hilfe! Ich bin ein Fisch – Der „Tunnelblick" kann die vorherrschende grafische Tristesse nicht verbergen.



Getäuscht! • Das Feuerwehrauto ist nur Staffage, allein mit der Handspritze dürfen Sie in Feuerwehr 3D Feuer und Bösewichter nässen.

Beginnen wir mit einem Pandämonium der gepflegten Langweile. Zu Uli Steins Figuren veröffentlicht Ravensburger nun ein Klickspielchen à la *Moorhuhn*. Sie dürfen Küsschen verteilen und erhalten für jeden abgeschmatzten Frosch Punkte. Als Zugabe erhält der Käufer noch Bildschirmschoner und Bildchen zum Veredeln von E-Mails. Toll? Nein! Ähnlich dürftig werden Sie mit dem *Fußball* Quiz unterhalten. Man nehme die Ingredienzien von Jauchs Quizshow und Strip-Poker, schüttle und rühre das Ganze gut durch und das Ergebnis davon? Für jede Frage, die Sie aus dem Wissensgebiet König Fußball richtig beantworten, dürfen Sie Bilder mit leicht bekleideten jungen Damen begutachten, bei deren Anblick auch der nicht gerade als Kostverächter bekannte Playboy-Begründer Hefner ganz gewiss die Flucht ergreifen würde – dafür gibt's die rote Karte.

Wasser marsch! Auch das feuchte Element hatte es den Entwicklern diesen Monat angetan. Mit *Hilfe! Ich bin ein Fisch* wird die Lizenz zum Zeichentrickfilm verwurstet. Langweilige Rätsel und triste Grafik sind aber auch für das anvisierte junge Adventure-Publikum viel zu wenig. Verschenken Sie lieber eine Kinokarte oder die Videokassette. In *Feuerwehr 3D* schließlich dürfen Sie als Feuerwehrmann Brände löschen und Zündel-Heinis mit Ihrer Wasserspritze umfegen. Damit das Ganze nicht zur Pflichtübung gerät, steuert sich das Spiel wie ein Brandbeschleuniger im Kachelofen. Von der „Qualität" der 3D-Grafik können Sie sich

> Ein Pandämonium der gepflegten **Langweile?** Halt! **Es gibt auch Ausnahmen:** Das Expansion-Pack zu Shogun: Total War ist Rubriksieger.


Mongol Invasion • Nasse Füße bekommen gleich Kublais Horden – sie werden gerade von der Übermacht der Japaner ins Meer zurückgetrieben.

mithilfe des Screenshots überzeugen.

Sportlich aktiv Die vierte Tennis-Adaption aus der Roland-Garros-Reihe steht ins Haus. Die Neuerungen: mehr Spieler und eine aufpolierte Grafik. Leider fehlt nach wie vor ein Saison-Modus und von den angekündigten individuellen Schlägen der Spieler ist wenig zu merken. Zwar ist auch die 2001er Version des Racket-Epos nicht wirklich schlecht, reißt aber erneut nicht vom Hocker. Vielleicht geben Sie ja lieber Gas? Dann bietet sich die TV-Versoftung *Alarm für Cobra 11* an. Rasen Sie also über Deutschlands Betonpisten und jagen Sie böse Schurken. Vier Stunden und das Spielchen ist durchgezockt, wenn Sie die schwammige Steuerung in den Griff bekommen haben. Richtig aufregend wird es nur, wenn ein bekanntes Autobahnausfahrtsschild auf dem Bildschirm zu sichten ist. Hmrpf!

Das gute Ende Doch nicht alle Spiele auf dieser Seite sollten Sie meiden wie der Teufel das Weihwasser. Das Expansion-Pack *The Mongol Invasion* zu *Shogun: Total Wars* ist sogar richtig spaßig, wenn Sie das Original mochten und besitzen. Fans bekommen nun vier neue Kampagnen, eine verbesserte Grafik, zusätzliche Einheiten – darunter zu Meuchelmördern gedrillte Ninjas und berittene, mongolische Bogenschützen – sowie einen Karteneditor spendiert, das ist doch was! Einziges Manko: Die Steuerung der Einheiten und die Übersichtlichkeit der 3D-Grafik sind noch immer verbesserungsbedürftig. Wahre Samurai-Krieger lassen sich davon aber sicherlich nicht schrecken und stürzen sich in komplexe Schlachten. Ob *The Mongol Invasion* zusammen mit dem Original in einer Edition aufgelegt wird, hat Electronic Arts noch nicht entschieden.

(CK)



Autobahn-Jockey • Über deutsche Autobahnen können Sie mit Alarm für Cobra 11 hetzen.


Übungssache • Harte und gut platzierte Aufschläge sind die halbe Miete zum Sieg in Roland Garros 2001.

wertungstabelle

NAME	GENRE	ENTWICKLER	VERTRIEB	PREIS	WERTUNG
Hilfe! Ich bin ein Fisch *Fazit: Der Kinofilm top, als Spiel ein Flop*	Action-Adventure	Fundragoon	Shoe Box	Ca. DM 70,-	5,5
Fußball Quiz *Fazit: Diese Software braucht kein Mensch, ehrlich!*	Denkspiel	Smoking Gun Productions	Avalon	Ca. DM 40,-	4,5
Uli Stein: Kuss-Shooter *Fazit: Moorhuhn im Froschgewand*	Action	BVM	Ravensburger Interactive	Ca. DM 30,-	5,5
Shogun Total War: The Mongol Invasion *Fazit: Ein Add-on, das sich wirklich lohnt*	Echtzeitstrategie	Creative Assembly	Electronic Arts	Ca. DM 30,-	2,4
Feuerwehr 3D *Fazit: Langweiliges Spiel mit mieser Grafik*	Action	Twinbits	ARI	Ca. DM 30,-	5,5
Roland Garros 2001 *Fazit: Nur für Tennis-Fetischisten.*	Sportsimulation	Carapace	Modern Games	Ca. DM 80,-	3,0
Alarm für Cobra 11 *Fazit: Hingeschludertes Rennspiel*	Rennspiel	VCC Entertainment	RTL	Ca. DM 40,-	4,2



Ästhetisch • Die Menüs sind äußerst minimalistisch gehalten.



Schlachtfeld • Die Kämpfe sind alles andere als ansprechend dargestellt, dem Spiel schadet das nichts.

call to power 2

[FAKTEN]
Entwickler: Activision
Vertrieb: Activision
Preis: Ca. DM 45,-
USK: Ab 6 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Internet: www.apolyton.net

Der Staat bin ich. Als gottgleicher Herrscher führen Sie ihr Volk durch die Stürme der Zeit. Doch **der Weg zur Supermacht** ist weit und die Geschichte duldet keine Fehler.

Am Anfang war das Wort … Bei *Call to Power* beginnt allerdings alles mit einem kleinen Siedlerwagen. Da sich Nomaden aber nie so richtig durchsetzen konnten, ziehen Sie mit diesem los und gründen eine Siedlung. Das alles um ungefähr 3.000 v. Chr. In den kommenden Jahrtausenden forschen Sie fleißig nach neuen Technologien, gründen Städte und bauen die vorhandenen aus. Mit Ihren Militäreinheiten erkunden Sie währenddessen die isometrische Karte, immer auf der Suche nach neuen Siedlungsgründen und potenziellen Aggressoren. Mit diesen kann man sich zwar auch über ein umfangreiches Diplomatiemenü auseinander setzen, wer aber zu sehr auf Frieden und Entspannungspolitik setzt, hat bald das Nachsehen. Runde um Runde vergrößern Sie so Ihr Reich. Neue Technologien ermöglichen neue Gebäude und bessere Einheiten.

Der Zahn der Zeit Obwohl das Spiel mehrere Jahrtausende simuliert, haben Sie wenig Zeit, sich auszuruhen. Andere Zivilisationen bedrohen Sie beständig, Wissenschaftler arbeiten generell zu langsam und Ihre unzufriedenen Bürger rebellieren. Dankenswerterweise dürfen Sie die Regierungsform den jeweiligen Erfordernissen anpassen. In Zeiten relativen Friedens empfiehlt sich Demokratie, während man als harter Despot ausgezeichnet Krieg führen kann, ohne dass gleich eine Bürgerrechtsbewegung auf der Matte steht. Grafisch kann sich *Call to Power 2* mit aktuellen Titeln natürlich nicht mehr messen. Bei den *Civilisation*-Umsetzungen ging es allerdings immer mehr um Spieltiefe und die ist nach wie vor mehr als gegeben.

Philipp Rohwedder: *Call to Power 2 ist noch immer der beste Civilisation-Klon auf dem Markt, und wer es noch nicht kennt, sollte unbedingt zugreifen.*

Call to Power 2

wertung

Mindestens:
Pentium 200, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, 200-MB-Festplatte

Empfohlen:
Pentium 2 300, 64 MB RAM, 16xCD-ROM, 500-MB-Festplatte

Getestete Version:
Budget Version

MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: –
Internet: –
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: –

+ Spielmotivation
+ Komplexe Spielwelt
+ Intelligente Gegner
– Staubige Grafik
– Zu wenig Neuerungen

Grafik: 2,9
Sound: 2,2
Steuerung: 2,1

Nach wie vor das Spiel mit der höchsten Langzeitmotivation.

Spielspaß: 1,9

Star Trek: Armada



Frage der Ehre • Unser klingonischer Außenposten liegt unter schwerem Beschuss.

In *Star Trek: Armada* muss das *Star Trek*-Universum für ein Echtzeitspiel herhalten. Grafisch noch ansprechend präsentiert sich das Ganze in einer zweidimensionalen Spielwelt. Dank *Homeworld* hat sich das Genre inzwischen weiterentwickelt und spielerisch wird der Standard nicht mehr erreicht, zumal Nervereien wie Asteroiden-Gürtel, die den Weg versperren, an der Atmosphäre nagen. Abgesehen davon gibt es 20 gut ausbalancierte Missionen, die schon aufgrund der Schiffstypen das Herz eines jeden Trekkies höher schlagen lassen. Da sowohl die Förderation als auch Romulaner, Klingonen und Borg gespielt werden können, ist die Budget-Version für Fans der Serie nach wie vor aber einen Blick wert. (PR)

Mindestens: Pentium 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Genre: Echtzeitstrategie ▪ **Preis:** Ca. DM 30,-

Grafik: 2,8
Sound: 1,9
Steuerung: 2,0
Mehrspieler: 2,5

Spielspaß: **2,4**

Für Fans ein Muss, für den Rest ein nettes Spiel.

Curse of Monkey Island



Heldenepos • Eins erfahren Sie ziemlich schnell: Je kleiner ein Pirat, desto größer seine Kanone.

Erleben Sie den Möchtegern-Piraten Guybrush Threepwood in seiner schwärzesten Stunde. Eben konnte er noch das Schiff seines Erzfeindes LeChuck versenken, nun hat er seine Flamme Elaine Marley durch einen verfluchten Verlobungsring in eine Goldstatue verwandelt. Eben ein richtiger Schatz, die Kleine. Dass es so nicht geht, ist klar. Also schnappen Sie sich die Maus und rätseln sich durch die grafisch noch immer äußerst ansprechende Spielwelt und die schreiend komischen Dialoge. Sollte es wirklich jemanden geben, der den dritten Teil der *Monkey Island*-Saga nicht kennt, ist dieses Spiel ein Pflichtkauf. Die Figuren, die Dialoge und die Rätsel suchen seit Jahren ihresgleichen. (PR)

Mindestens: Pentium 150, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Genre: Adventure ▪ **Preis:** Ca. DM 20,-

Grafik: 1,9
Sound: 1,7
Steuerung: 2,0
Mehrspieler: –

Spielspaß: **1,8**

Eigentlich das letzte große Adventure.

Weitere Budgettitel

SPIELETITEL	GENRE	HERSTELLER	PREIS
Evil Islands	Rollenspiel	Ravensburger	Ca. DM 30,-
Final Fantasy	Eidos	Rollenspiel	Ca. DM 50,-
Indiana Jones Adventure Kid	Action	THQ	Ca. DM 30,-
Metal Gear Solid	Microsoft	Action	Ca. DM 40,-
MDK Snipers Editon	Action	Virgin	Ca. DM 50,-
MS Flight Simulator Bundle	Flugsimulator	NBG	Ca. DM 150,-
MTV Sports Skateboarding	Sport	THQ	Ca. DM 40,-
Railroadtycoon 2	Aufbaustrategie	Take 2	Ca. DM 20,-
Star Trek: Voyager – Elite Force	Action	Activision	Ca. DM 60,-
Vampire	Activison	Rollenspiel	Ca. DM 60,-

IMPRESSUM

Abonnement: Game On! kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 57,- (Ausland DM 81,-) / Österreich öS 420,-
Anschrift des Abo-Service: Game On! • Abo-Betreuung • 74168 Neckarsulm
Abo-Telefon: 0 18 05/95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Abo-FAX: 0 18 05/95 95 13 (0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net
Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH • St. Leonharder Straße 10 • A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882 • **Fax:** -5277
Email: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für zwölf Ausgaben: öS 420,-

Anschrift der Redaktion:
Computec Media AG • Redaktion Game On! • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
Internet: www.game-on.de
E-Mail: redaktion@game-on.de

Chefredakteur: Christian Bigge (V.i.S.d.P)
Stellvertreter des Chefredakteurs: Harald Wagner
Redaktion: Bernd Berheide, Jochen Gebauer, Christian Klinger, Philipp Rohwedder
Redaktion Online: Frank Mischkowski (redaktion.online@game-on.de)
Redaktion CD-ROM: Jürgen Melzer (Ltg.), Bernhard Meiler, Jasmin Sen
Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Art Director: Andreas Schulz
Layout: Hansgeorg Hafner, Roland Gerhardt
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Artwork: ©IDSA

Anzeigenkontakt:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefon: +49 –9 11/28 72 - 345
Fax: +49 –9 11/28 72 - 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de
Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141
Anzeigendisposition: Andreas Klopfer -140, Anca Stef -345
Es gelten die Mediadaten vom 01.02.2001

Verlag:
COMPUTEC MEDIA AG • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne
Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann; Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Ltg.), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeannette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: Oberndorfer Druckerei GmbH, A-5110 Oberndorf

ISSN/Pressepost Game On!:
Zugeteiltes Vertriebskennzeichen:
VKZ-Nr.: B 54295

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Game On! 8/2001 erscheint am 4.7.2001

spieltest

spielkonsolen

Anschnallen, bitte! • In Crazy Taxi zählen vor allem Geschwindigkeit und Stunts: Beide bringen Geld.

crazy taxi

[FAKTEN]
Entwickler: Acclaim Cheltenham/Hitman
Vertrieb: Acclaim **Preis:** Ca. DM 120,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.acclaim.de

Warum wird so mancher Philosophie-Student **Taxifahrer**? Nun, wenn das BAföG-Amt das Studium nicht finanziert, muss **ein Job her, bei dem man schön über das Leben an sich nachdenken** kann. Etwas weniger beschaulich geht es bei Crazy Taxi zu ...



Diesen Monat im Test:



Spezial-Manöver • Durch verschiedene Tastenkombinationen lassen sich Tricks wie der Crazy Drift meistern.


Scharf links • Der große, grüne Pfeil zeigt an, wo's langgeht. An entgegenkommenden Fahrzeugen auf der falschen Straßenseite vorbeizurauschen, gibt Extra-Punkte.

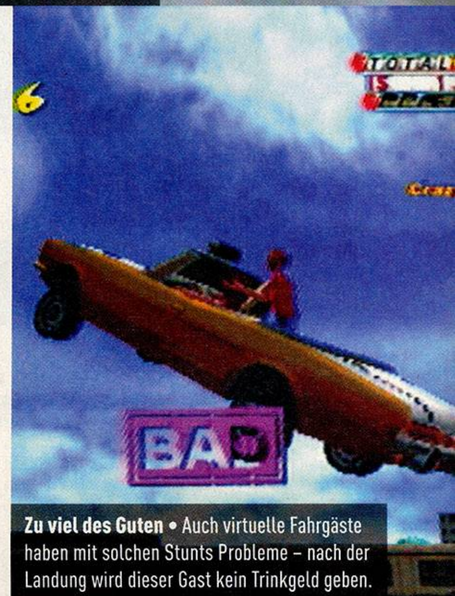
Hier gilt: Je schneller, desto besser. Ganz wie im Studenten-Leben bekommen Sie umso mehr Kohle, je mehr Gäste Sie befördern. Wie schon bei der genialen Dreamcast-Version dürfen Sie sich in San Francisco, in einer virtuellen Stadt und in der „Crazy Box" austoben. Letzteres ermöglicht durchgeknallte Stunts, wo Sie zum Beispiel mit dem Taxi eine Ski-Schanze runterbrettern dürfen. Vier Fahrer stehen Ihnen zur Auswahl, jeder mit einem eigenen Gefährt und unterschiedlichem Fahrverhalten. Luder Gena, die einzige Frau in der Crazy Taxi Cab Company, fährt zum Beispiel einen Speedster, der schneller beschleunigt als die Boliden ihrer Kollegen und leichter zu manövrieren ist, dafür aber bei den unvermeidlichen Kollisionen stark an Fahrt verliert.

Hauptsache schnell Wenn ein Fahrgast einsteigt, heißt es, das Nietzsche-Büchlein mit „Also sprach das Gaspedal" auszutauschen. Stunts und ein guter Fahrstil werden vom Fahrgast mit Geld und lustigen Kommentaren bedacht. „Guter Fahrstil" heißt dabei, eng an anderen Fahrzeugen, Mauern und Hindernissen vorbeizurasen, diese aber nicht zu rammen – bei dem hohen Verkehrsaufkommen und den zahllosen vorbeihuschenden Passanten ein schwieriges Unterfangen. Gerade dem Anfänger wird der eine oder andere Fahrgast mit Grausen aus dem Fahrzeug springen. Wenn Sie schon zu den echten Profis zählen, können Sie mit Spezial-Manövern noch mehr Sekunden rausholen. Auch wenn Sie zu Beginn so manchen Fahrgast unter Fluchen ziehen lassen müssen, werden Sie darauf brennen, den nächsten Auftrag zu bekommen. Es macht so viel Spaß, mit dem Taxi über den Asphalt zu jagen, dass Sie sich nur ungern vom Pad lösen werden. Nicht nur, dass Sie in der riesigen Stadt jede Menge Strecken-Abkürzungen wie U-Bahn-Tunnels oder Parks nutzen können, durch gekonnte Stunt-Einlagen lassen die Fahrgäste auch noch mehr Trinkgeld springen, was natürlich dazu motiviert, die eigenen Rekorde immer wieder zu brechen.

> Highscores knacken Sie mit **Special Moves** wie dem Crazy Drift, den sollten Sie beherrschen.

Coole Grafik Die ausgezeichnete Comic-Grafik passt zum wenig philosophisch angehauchten Gameplay. Spaß steht im Vordergrund und die Schadenfreude schlägt Kapriolen, wenn immer wieder lustig animierte Passanten vor Ihnen flüchten. Auch der Sound und die Sprachausgabe tragen zur locker-flockigen Stimmung des Spiels bei. Die Musik kommt von den Punk-Bands The Offspring und Bad Religion. Wer's mag, dreht am Lautstärkeknopf, wer nicht, auch – aber in die andere Richtung.

Bernd Berheide: *Trotz des einfachen Spielprinzips ist die Wiederspielbarkeit von Crazy Taxi enorm hoch. Dank der vielen alternativen Routen, der vier unterschiedlichen Wagen-Designs und der coolen Präsentation macht Crazy Taxi jede Menge Spaß und bald süchtig. Ein Muss für alle, die actionreiche Autofahrten der Philosophie vorziehen.*



Zu viel des Guten • Auch virtuelle Fahrgäste haben mit solchen Stunts Probleme – nach der Landung wird dieser Gast kein Trinkgeld geben.

Crazy Taxi

wertung

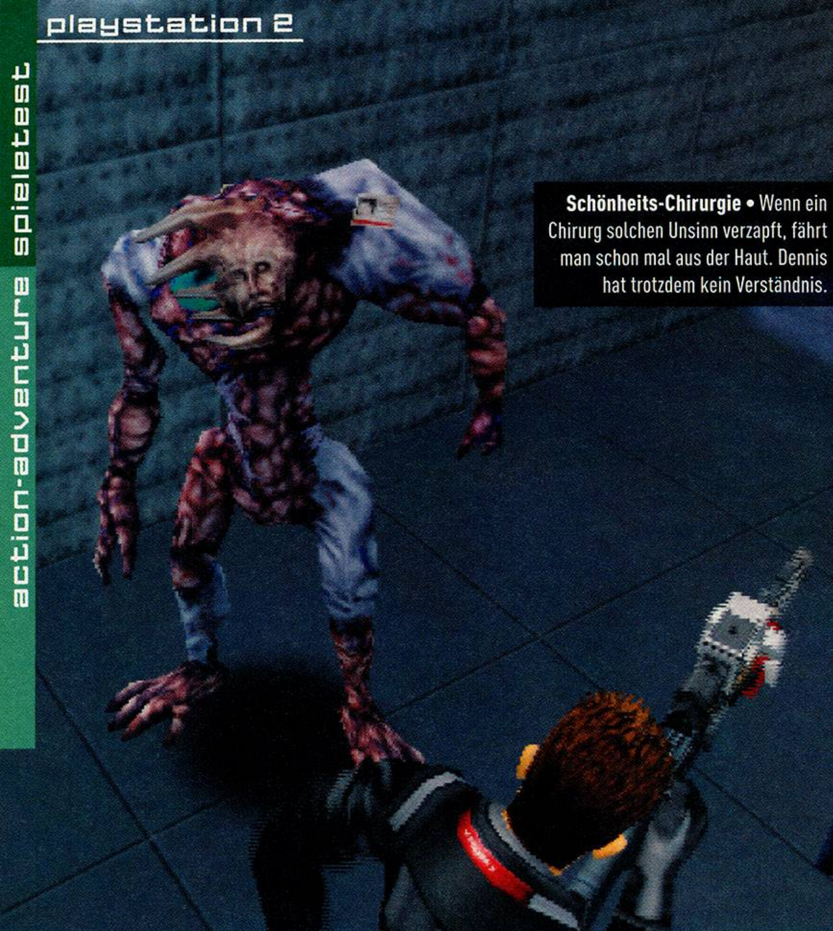
Konsole: PlayStation 2
Genre: Rennspiel
Datenträger: 1 DVD
Mehrspieler: –
Besonderheiten: –

+ Motivierendes Gameplay
+ Coole Grafik
+ Witzige Sprachausgabe
– Kein Mehrspielermodus
– Autos nicht ausbaufähig

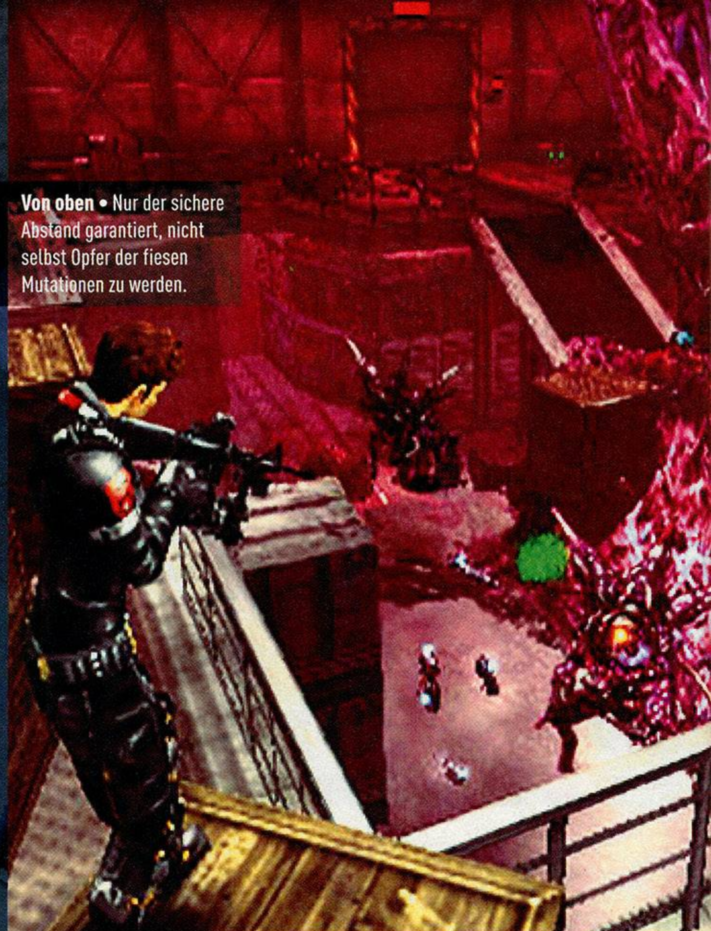
Grafik: 1,8
Sound: 1,7
Steuerung: 2,0

Spaßig, verrückt und süchtig machend!

Spielspaß: **1,8**



Schönheits-Chirurgie • Wenn ein Chirurg solchen Unsinn verzapft, fährt man schon mal aus der Haut. Dennis hat trotzdem kein Verständnis.



Von oben • Nur der sichere Abstand garantiert, nicht selbst Opfer der fiesen Mutationen zu werden.

extermination

[FAKTEN]
Entwickler: Sony
Vertrieb: SCED
Preis: Ca. DM 120,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: Juni 2001
Online: www.playstation.de

Schon wieder ein Spiel, mit dem man sich die Zeit bis zum Erscheinen von **Metal Gear Solid 2** verkürzt? Genau! Warum Extermination trotz bekannter Spiel-Elemente viel Spaß macht, erfahren Sie hier.

Eigentlich wollte Sony mit *Extermination* das Panic-Action-Genre gründen: Im Gegensatz zu einem Survival-Horror-Spiel à la *Resident Evil* sollte es ein Horror-Szenario mit schneller Action verbinden. Herausgekommen ist aber ein waschechtes Action-Adventure. Das liegt vor allem an der sparsam verteilten Munition im Vergleich zu den massiv auftretenden Gegnern. Daher müssen Sie Elite-Soldat Dennis Riley aus der Verfolgerperspektive umsichtig von Raum zu Raum steuern.

Bekannte Story Die Story ist dem schon genannten *Resident Evil* sehr ähnlich. Ein biologisches Experiment ist fehlgeschlagen und die Forscher einer Südpol-Station fallen scharenweise insektenähnlichen Parasiten zum Opfer und mutieren zu unansehnlichen Zombies. Ihre Aufgabe ist es, die Kameraden Ihrer verstreuten Einheit zu finden und dem unappetitlichen Treiben in der Station ein Ende zu bereiten. Das hört sich einfach an, ist aber aufgrund der rar gesäten Speicherpunkte kein Spaziergang. Zudem müssen Sie mit Ihrer multifunktionalen Waffe trotz automatischen Zielsuchsystems Ihre schleimigen Gegner schon recht genau anvisieren, um einen Treffer zu landen.

Stimmige Atmosphäre Grafisch reißt *Extermination* zwar nicht vom Hocker, die Optik bringt dennoch die düstere und eisig kalte Atmosphäre der Südpol-Station genial rüber. Auch die gelungenen Zwischensequenzen verdienen ein Lob. Nicht so schön, weil ruckelig, sind die Animationen geraten, aber wenn Ihnen erst mal der eine oder andere Mutant über den Weg läuft, werden Sie froh sein, dass er nicht zu echt wirkt.

Bernd Berheide: *Wer hätte gedacht, dass man aus altbekannten Elementen noch so ein gutes Spiel zusammenklauben kann. Extermination vereint alles in sich, was auch seine Genre-Vorgänger so spannend gemacht hat, bietet aber auch nichts wirklich Neues.*

wertung

Extermination

Konsole: PlayStation 2
Genre: Action-Adventure
Datenträger: 1 DVD
Mehrspieler: –
Besonderheiten: –

+ Gelungene Atmosphäre
+ Zwischensequenzen
+ Ansprechende Grafik
– Altbekanntes Prinzip
– Schwierigkeitsgrad

Grafik: 2,2
Sound: 2,0
Steuerung: 2,5

Gelungen zusammengeklaute, aber sehr solide Horror-Kost.

Spielspaß: 1,9

the bouncer

[FAKTEN]
Entwickler: Dreamworks/Square
Vertrieb: SCED
Preis: Ca. DM 120,-
USK: Ab 16 Jahren
Erscheint: Juni 2001
Online: www.playstation.de

Stellen Sie sich vor, Sie treffen eine wunderschöne Frau, müssen aber später zu Ihrem Leidwesen feststellen, dass das Mädel **kaum innere Werte** zu bieten hat. Mit Squares Titel The Bouncer dürfte es Ihnen ganz ähnlich ergehen: **Außen hui, innen pfui**.

Andersherum: Wenn Ihnen das Gameplay nicht so wichtig ist und Sie lieber Ihre Freunde beeindrucken wollen, bitteschön. *The Bouncer* ist dank spektakulärer Effekte ein grafisches Sahneschnittchen und ohne Frage das zurzeit schönste PS2-Spiel. Derart detaillierte Texturen und butterweiche Animationen gab's auf der Edelkonsole bislang nicht zu sehen. Gern dehnen wir das Lob auch noch auf die Rendersequenzen und Zwischenfilmchen aus, die zusammen allein ein Drittel der zu kurzen Spielzeit (etwa 20 bis 30 Stunden) einnehmen. Das Design der Umgebung und der Figuren ist eine Mischung aus dunklem, futuristischem Cyber-Punk mit Industrial-Einschlag. Die Figuren fallen nicht nur durch grandios inszenierte Schlagkombos, sondern auch durch überdimensionierte Ganzkörper-Tattoos und modebewusst positionierte Piercings (auf der Stirn) auf.

Und wo ist das Gameplay? Genug der Lobhudelei, jetzt folgt leider die Kehrseite: Das Spielprinzip von *The Bouncer* ist nämlich allenfalls mittelprächtig, vielfach sogar langweilig. Sie kämpfen sich als einer von drei Türstehern durch jede Menge böse Buben. Einen der schweren Jungs steuern Sie selbst, die anderen beiden Kämpen werden von der schwachbrüstigen KI halbwegs lebendig mitgeschleift. Für jeden überwundenen Gegner bekommen Sie Bonus-Punkte gutgeschrieben, mit denen Sie sich nach jeder abgeschlossenen Kampfrunde neue Techniken, Power-ups oder Ähnliches „kaufen" können, um stärkere Gegner zu besiegen. Das ganze Spiel läuft also nach Schema F ab: Filmsequenz, Kampf, Power-up kaufen – und das Ganze wieder von vorn ...

Bernd Berheide: *Ich muss The Bouncer auf seine Äußerlichkeiten reduzieren. Nicht nur, dass sich das Spielprinzip ständig wiederholt, auch das Kampfsystem ist durch die immer wieder einsetzbaren Super-Schlagkombos kaum ausbalanciert. Schade!*

The Bouncer

wertung

Konsole: PlayStation 2
Genre: Beat 'em Up
Datenträger: 1 DVD
Mehrspieler: 4
Besonderheiten: Dolby Digital 5.1

+ Geniale Grafik
+ Dolby Digital 5.1
+ Spieldauer ca. 6 Stunden
– Kämpfe unausgewogen
– Monotones Gameplay

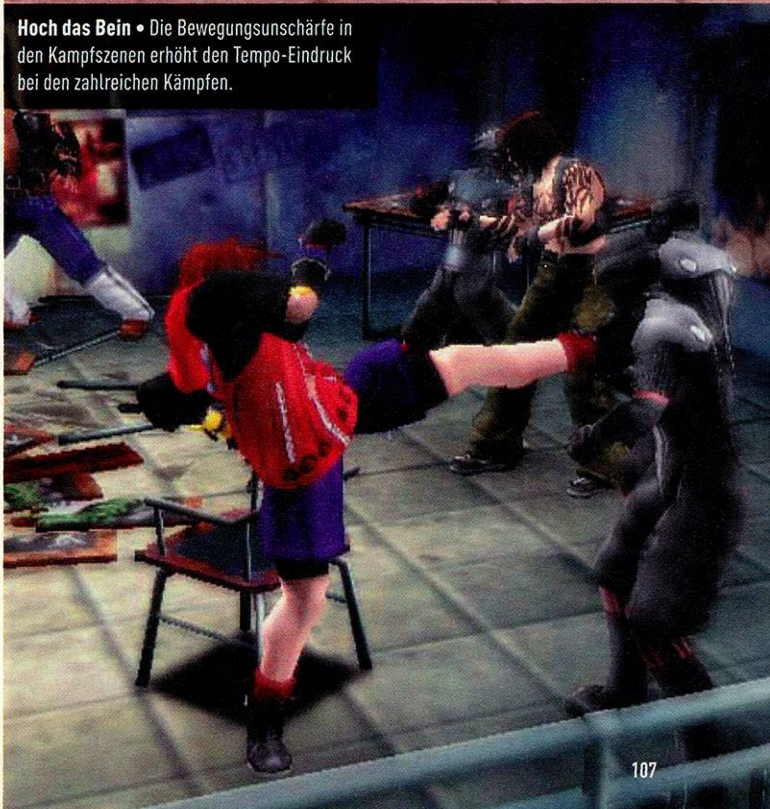
Grafik: 1,4
Sound: 1,9
Steuerung: 2,2

Spitzengrafik – mäßiges Gameplay: Durchschnitt.

Spielspaß: 3,1



Leichte Schläge • ... auf den Hinterkopf erhöhen das Denkvermögen. Warum hat man dieses Prinzip nicht auch den Designern eingebläut?



Hoch das Bein • Die Bewegungsunschärfe in den Kampfszenen erhöht den Tempo-Eindruck bei den zahlreichen Kämpfen.

unreal tournament

[FAKTEN]
Entwickler: Epic Mega Games
Vertrieb: Infogrames
Preis: Ca. DM 120,-
USK: Ab 18 Jahren
Erscheint: Juni 2001
Online: www.infogrames.de

Lange hat es gedauert, doch endlich können sich auch PS2-Besitzer in blutigen Kämpfen gegen computergesteuerte Gegner oder Freunde bewähren. Wir sagen Ihnen, ob Sie auch **mit dem Gamepad zum Shooter-König** werden können.



Kugel-Hagel • Bei Treffern verspritzen Ihre Kontrahenten grüne Körperflüssigkeit. Das trübt den Spielspaß aber wenig.

Und tschüss! • Im Splitscreen-Modus lässt es sich herrlich gegen Freunde spielen – erstaunlicherweise ohne Slow-downs.

Was ist eigentlich uncool an der deutschen Sprache? Möglicherweise, dass „Und tschüss!" sich nicht so eindrucksvoll anhört wie „Burn, baby!". Während man sich noch an die deutsche Sprachausgabe von *Unreal Tournament* gewöhnen kann, ist es unverständlich, warum die hier zu Lande veröffentliche PS2-Version von *UT* die Verbindung von zwei Konsolen via i-Link nicht ermöglicht. *UT* ist halt ein Spiel, das vor allem im Mehrspielermodus Spaß macht. Auch wenn man im Splitscreen zu viert gegeneinander antreten kann, will dabei kein rechter Mehrspieler-Spaß aufkommen. Wenn man einen Level kennt, weiß der Gegner immer, wo die Kontrahenten sich gerade befinden. Ein nicht zu verachtender strategischer Vorteil – und leider ein Nachteil beim Spielen.

Keine Bewegungslegasthenie

Eine unerwartete Erkenntnis für den *UT*-Zocker am PC wird hingegen sein, dass sich Ihr bis an die Zähne bewaffnetes Alter Ego mit dem Gamepad gar nicht so unbeholfen bewegt wie befürchtet. Zugegeben, Drehungen lassen sich erheblich langsamer als mit Maus und Tastatur bewerkstelligen, aber nach kurzer Eingewöhnungszeit zittern Ihre Gegner auch auf der Konsole vor Ihnen. Alle Einzelspielermodi haben es auf die PS2 geschafft. Deathmatch, Capture the Flag, Domination, Assault und Challenge bieten dabei beinahe den gleichen Spielspaß wie auf dem PC. Mit witzigen eingebauten Mutatoren macht das Spiel zudem noch Spaß, wenn Sie die 52 Levels zum ersten Mal durchgespielt haben.

Bernd Berheide: *Schnelle Ego-Shooter wie UT oder Quake lassen sich nach wie vor auf dem PC besser spielen. Da ändert auch eine gute Umsetzung für Sonys Next-Gen-Konsole nichts. Doch die geradlinige Action des Spiels wird Shooter-Fans auch auf der PS2 begeistern. Wer UT bereits auf dem PC spielt, sollte dabei bleiben.*

Unreal Tournament

wertung

Konsole: PlayStation 2
Genre: Ego-Shooter
Datenträger: 1 DVD
Mehrspieler: 1-4
Besonderheiten: –

+ Actionreiches Gameplay
+ Gelungene Animationen
+ Verschiedene Spielmodi
– Fehlende Vernetzung
– Schwammige Texturen

Grafik: 2,4
Sound: 2,3
Steuerung: 2,6

Gute Umsetzung – mit fehlendem echten Multiplayer-Modus.

Spielspaß: 2,5

Star Wars:
Super Bombad Racing

[FAKTEN]
Entwickler: Lucas Learning **Vertrieb:** Electronic Arts **Preis:** Ca. DM 120,-
USK: Keine Altersbeschränkung **Erscheint:** Bereits erhältlich **Online:** www.electronicarts.de

Nein, wie süüüß! Der oberböse Sith Darth Maul begegnet Ihnen hier als kleiner Wusel mit überdimensioniertem Kopf in einem zum Hover-Kart geschrumpften Infiltrator. Auch wenn die Grafik von *Star Wars: Super Bombad Racing* eher die jüngere Käuferschicht anspricht, bietet dieses Spiel auch Erwachsenen gute Unterhaltung. Dafür sorgen die vielen Abkürzungen und 25 Power-ups. Gimmicks wie Schwerelosigkeit oder Unterwasserfahrten machen die furiose Raserei zudem äußerst abwechslungsreich. Auf den insgesamt 13 im wahrsten Sinne abgefahrenen Strecken begegnen Ihnen ungewöhnliche Gefahren. So ist es besonders witzig, wenn Gegner im Carkoon-Level auf Nimmerwiedersehen in eine große Sarlacc-Grube gesogen werden.

Super B. Racing

wertung

Konsole: PlayStation 2
Genre: Rennspiel
Datenträger: 1 DVD
Mehrspieler: 1-4
Besonderheiten: –

+ Geniale Strecken
+ Witzige Grafik
+ Power-up-System
– Kindisches Design
– Teils nervige Sprachausgabe

Grafik: 2,2
Sound: 2,5
Steuerung: 2,5

Abwechslungsreiche Rennen im Star-Wars-Universum.

Spielspaß: 2,3



Böse wie immer • Alle Hauptcharaktere aus dem Film Episode 1 sind im Spiel mit von der Partie – natürlich auch Oberfiesling Darth Maul.



Angriff • Im Zweiten-Weltkriegs-Szenario von Ring of Red besitzen die Japaner bereits Kampfroboter (Mechs).

Ring of Red

[FAKTEN]
Entwickler: KCE Studios **Vertrieb:** Konami **Preis:** Ca. DM 120,-
USK: Ab 16 Jahren **Erscheint:** Bereits erhältlich **Online:** www.konami-europe.com

Konami schreibt die Geschichte des Zweiten Weltkrieges mit *Ring of Red* neu. Japan ist in zwei Hälften geteilt: Die eine ist von den Sowjets überrannt, die andere wehrt sich heftig gegen eine drohende Invasion mit Fußsoldaten und großen, oft mehrbeinigen Kampfrobotern. Während Sie in der Planungsphase auf einem viereckigen Raster zunächst Ihre Züge rundenbasiert ausführen, dürfen Sie in die tatsächlichen Kämpfe mit Ihren Roboter-Kriegern aktiv und in Echtzeit eingreifen. Die Einheiten sind sehr spezialisiert und taugen nicht als Alleskönner, was dem Spiel taktische Tiefe verleiht und die Truppen-Stärke ausbalanciert. So sind selbst die stärksten Roboter wenig effektiv gegen Fußtruppen und können von Soldaten mit der richtigen Bewaffnung ausgeschaltet werden.

Ring of Red

wertung

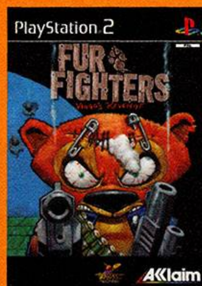
Konsole: PlayStation 2
Genre: Rundenstrategie
Datenträger: 1 DVD
Mehrspieler: –
Besonderheiten: Dt. Untertitel

+ Ausbalancierte Einheiten
+ Detaillierte Grafik
+ Lange Spielzeit
– Teils langatmig
– Rigides Missions-Design

Grafik: 2,5
Sound: 2,8
Steuerung: 2,3

Innovative Strategie-Mischung mit ungewöhnlicher Story.

Spielspaß: 2,3





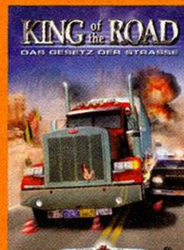


Fur Fighter - Viggo´s Revenge
PLAYSTATION 2
P2S0131
erhältlich
DM 99.95

Alone in the Dark
PC CD-ROM
PCCD3469
Juni 01
DM 89.95



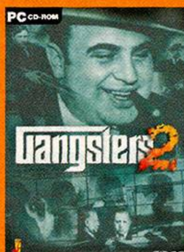
18 Wheeler
PLAYSTATION 2
P2S0125
Juni 01
DM 109.95



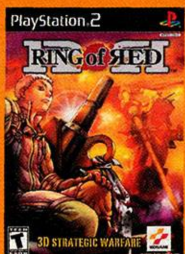
King of the Road
PC CD-ROM
PCCD4968
Juni 01
DM 89.95



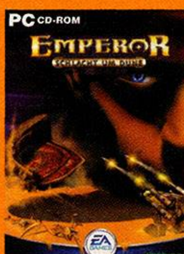
Red Faction
PLAYSTATION 2
P2S0069
Juni 01
DM 99.95



Gangsters 2
PC CD-ROM
PCCD4759
erhältlich
DM 79.95



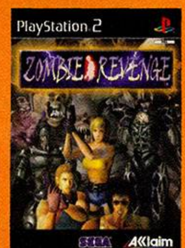
Ring of Red
PLAYSTATION 2
P2S0111
Juni 01
DM 109.95



Emperor
PC CD-ROM
PCCD4772
Juni 01
DM 89.95

Zombie Revenge
PLAYSTATION 2
P2S0141
Aug. 01
DM 109.95

Soul Reaver 2
PLAYSTATION 2
P2S0085
Juli 01
DM 109.95





PC CD-ROM

Anachronox		DM	89.95
Anno 1503	Sep 01	DM	89.95
Anstoss Action		DM	89.95
Art of Magic	Sep 01	DM	69.95
Close Combat 5		DM	79.95
Desperados		DM	89.95
Die Gilde	Jun 01	DM	79.95
Die Völker 2	Jun 01	DM	89.95
Edge of Chaos (I-War 2)	Jun 01	DM	79.95
Europa Raser	Jun 01	DM	59.95
Evil Dead		DM	79.95
Evil Twin	Sep 01	DM	79.95
Far Gate		DM	69.95
Frontierland	Sep 01	DM	89.95
Myst 3: Exile	Sep 01	DM	89.95
Original War		DM	69.95
Paris Dakar Rally	Jul 01	DM	79.95
Project Eden	Jul 01	DM	89.95
Red Faction	Sep 01	DM	89.95
Schizm	Jun 01	DM	89.95
Sheep Dog n' Wolf	Sep 01	DM	89.95
Squad Leader		DM	79.95
Star Trek Voyager Add On		DM	39.95
Starship Troopers	Aug 01	DM	69.95
Startopia - Die Raumst.	Jun 01	DM	79.95
Summoner	Jun 01	DM	79.95

PlayStation 2

18 Wheeler	Juni 01	DM	109.95
7 Blades	Juni 01	DM	109.95
Alone in the Dark	Sept. 01	DM	119.95
Bundesliga Manager X	Aug. 01	DM	109.95
Conflict Zone	Sept. 01	DM	109.95
Ephermeral Fantasia	Juli 01	DM	109.95
Extreme G3	Aug. 01	DM	99.95
Flucht von Monkey Island	Juli 01	DM	119.95
Fur Fighters - Viggo´s R.		DM	99.95
Gauntlet Dark Legacy	Juni 01	DM	109.95
Giants	Juni 01	DM	109.95
Hidden Invasion		DM	109.95
Le Mans	Juni 01	DM	129.95
MDK 2: Armageddon		DM	99.95
MTV Music Generator 2	Juni 01	DM	109.95
NBA Street	Juli 01	DM	119.95
Operation: Winback	Juni 01	DM	119.95
Paris Dakar Rally	Juli 01	DM	99.95
Rumble Racing		DM	119.95
Shadow Man 2	Aug. 01	DM	109.95
Soul Reaver 2	Juli 01	DM	109.95
Star Wars: Super Bom. R.		DM	119.95
Summoner		DM	109.95
UEFA Challenge	Juni 01	DM	99.95
World Rally Champ. 2001	Sept. 01	DM	119.95
Zombie Revenge	Aug. 01	DM	109.95

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.00 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
Alle Angebote, solange der Vorrat reicht . * Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; Nachnahme-Besteller zahlen lediglich die Zustellgebühr der Post. (Lieferung portofrei; Nachnahme-Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr).

Topspiel
Preishammer – aktuelle Topspiele zum Spitzenpreis
Portofreie Sonderlieferung*
Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!
Neuheiten – ab sofort erhältlich



(0931) 35 45 222 Mo. - Fr. 8:30-20:00 Uhr,
Sa. 9:30-17:30 Uhr oder 24h unter: **www.gameplay.de**



Shoppen ohne Ladenschluss!

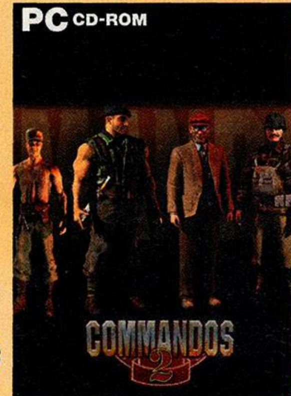






Operation Flashpoint
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4789
Release: Juni 01
DM 69,95

Commandos 2





Commandos 2
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4897
Release: Juni 01
DM 89,95







Gran Turismo 3 A-spec
PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0065
Release: Juli 01
DM 119,95





Z: Steel Soldiers
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4849
erhältlich
DM 79,95





Conflict Zone
PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD4753
erhältlich
DM 79,95





Crazy Taxi
PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P2S0110
erhältlich
DM 109,95



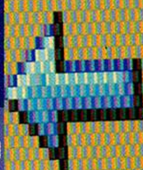


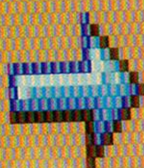
Formel Eins 2001
PLAYSTATION 2
P2S0010
erhältlich
DM 119,95

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

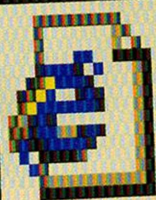


gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES





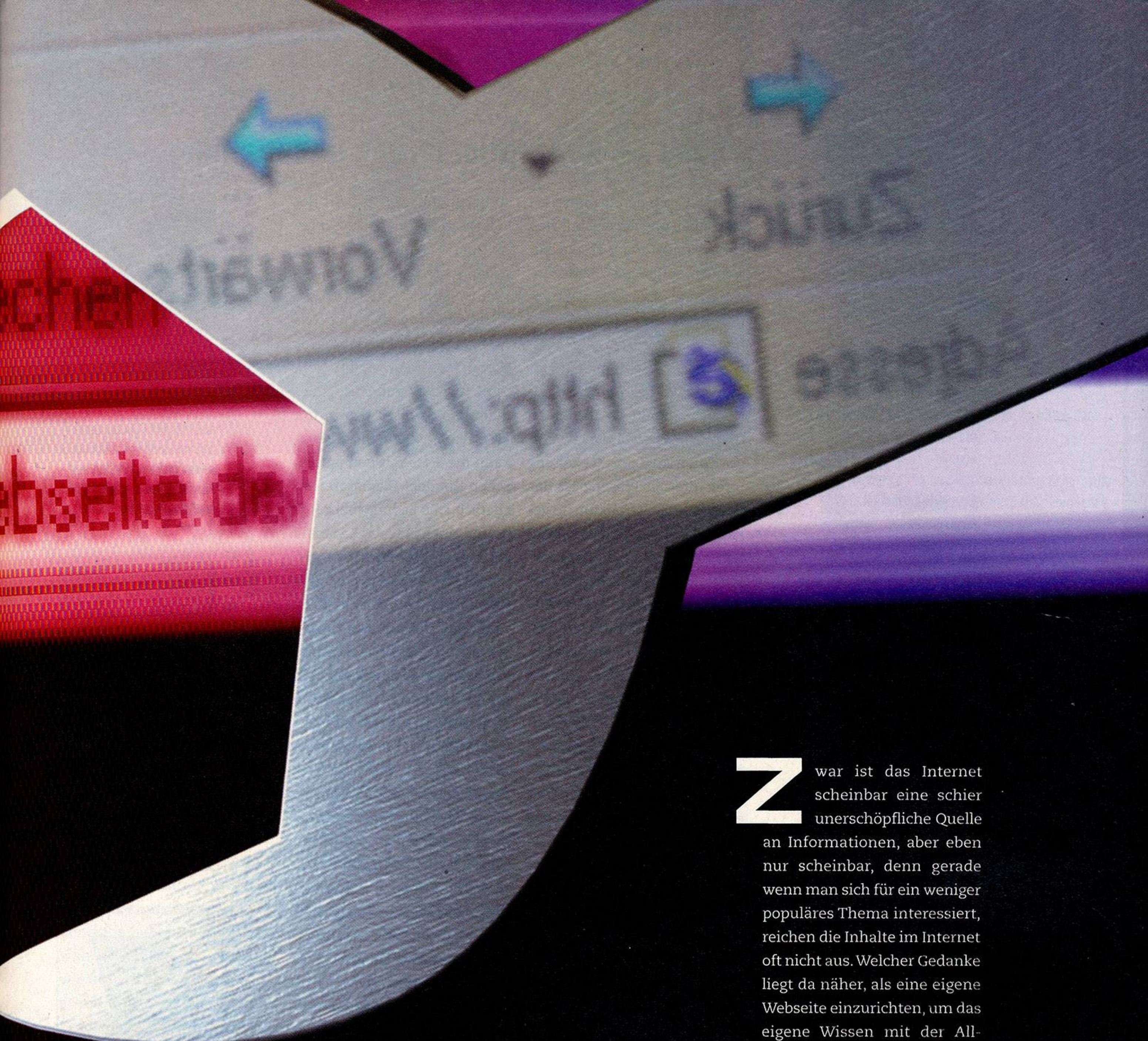
urück Vorwärts



http://www.meine-erste-w

meine erste web seite

Artwork: Roland Gerhardt



Das Leben und Wirken des großen Philosophen und Kirchenmannes Thomas von Aquin ist Ihr täglich Brot oder Ihnen ist wohl bekannt, dass eine Spiranthes spirales nicht die lateinische Bezeichnung für eine Übung im Kunstturnen, sondern für eine Gattung der großen Familie der Orchideen ist? Und bei allen **Online-Angeboten zu „Ihrem" Thema** quält Sie das untrügliche Gefühl, dass Sie die Materie **besser aufbereiten und präsentieren** könnten?

Zwar ist das Internet scheinbar eine schier unerschöpfliche Quelle an Informationen, aber eben nur scheinbar, denn gerade wenn man sich für ein weniger populäres Thema interessiert, reichen die Inhalte im Internet oft nicht aus. Welcher Gedanke liegt da näher, als eine eigene Webseite einzurichten, um das eigene Wissen mit der Allgemeinheit zu teilen und über die eigene Internet-Präsenz Kontakt zu Gleichgesinnten zu finden? Einzig die Grübelei über Aufwand und fehlendes Know-how lässt von dem Vorhaben absehen. Noch, denn das muss nicht sein! Der Weg zur eigenen Web-Präsenz ist mit ein bisschen Arbeitsaufwand und Fleiß zu bewältigen und schon ist Ihre Webseite zu Ihrem Steckenpferd „online". Dabei kann das ganze Projekt noch eine Menge Spaß machen. Die Arbeitsabschnitte zur Entwicklung einer Webseite lassen sich grob in vier Stufen gliedern: Konzept und Planung, Realisierung, Einspeisen ins Netz und Pflege.

mini-glossar

ASCII: „American Standard Code For Information Interchange"; festgelegter Zeichenvorrat, der von allen Rechnern und Programmen in gleicher Weise benutzbar ist

ClipArts: Kleine Grafiken, die z. B. in anderen Programmen wie Textverarbeitung, HTML-Seiten etc. eingefügt werden können

Compiler: Übersetzungsprogramm, das Quellcode in für den Rechner verständliche Maschinensprache umwandelt

Domain: Bezeichnung für eine Gruppe zusammengehöriger Rechner in einem Netz, die über eine spezielle Adresse erreichbar sind. Alle Rechner mit dem Kürzel de gehören zur Top-Level-Domain Deutschland.

Frame: Visuell getrenntes und separat ansteuerbares Fenster (Rahmen) einer HTML-Seite

Hyperlink: Verweis (Link) auf eine andere Webseite

Meta-Tags: Stehen am Anfang eines HTML-Codes und enthalten Informationen zu Autor, Inhalt und speziellen Suchbegriffen

Quellcode: In einer Programmiersprache geschriebener ASCII-Text. Erst durch einen Compiler wird der Quellcode für den Rechner in ein ausführbares Programm konvertiert.

Thumbnail: Stark verkleinertes Bild. Mit einem Klick auf den Thumbnail können Sie sich das Bild in Originalgröße darstellen lassen. Verkürzt Ladezeiten!

Phase 1

Phase 1 – Konzeptionierung und Planung

Bevor Sie sich den technischen Problemen und der eigentlichen Entwicklung Ihrer Webseite zuwenden, sollten Sie Überlegungen grundsätzlicherer Art voranstellen: Welches Thema behandelt meine Webseite? Welches Material steht mir zur Verfügung? Wo bekomme ich zusätzliche Inhalte (Texte, Bilder, Grafiken)? Ein weiteres wichtiges Kriterium für die Gestaltung Ihrer Internet-Präsenz ist das anvisierte Zielpublikum. Je genauer Sie dieses definieren können, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass Sie bei der Umsetzung Ihrer Idee auch den Geschmack und die Interessen Ihrer Zielgruppe treffen werden. Zielgruppen lassen sich auf vielfältigste Weise eruieren. Einige Beispiele für typische Kategorisierungen: Alter (z. B. Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Senioren), Geschlecht, Sprache (nur eine deutsche Version, nur eine englische Version oder beide Sprachen?), Wissensstand (Laien/Experten), Berufsgruppen, etc..

An der Zielgruppe soll schließlich die grafische Gestaltung Ihrer Web-Präsenz ausgerichtet werden, denn eine Webseite, die ein wissenschaftliches Themengebiet aufarbeitet, wird sicherlich andere Surfer zum Verweilen einladen als eine, die sich mit dem Sammeln von Pokémon beschäftigt. Denken Sie einfach daran, wie oft Sie bereits eine Webseite weggeklickt haben, ohne ihren Inhalt gesichtet zu haben, nur weil die Art der Präsentation Ihnen nicht zugesagt hat und Sie der Meinung waren – berechtigt oder unberechtigt –, dass Sie dort sowieso nicht finden, wonach Sie suchen. Zielgruppenorientiertes Design ist also angesagt. Während für den guten Kirchenmann ein seriöses Design mit viel Text angeraten scheint, kann die Seite mit den japanischen Knuddel-Gladiatoren sicherlich eine Ladung mehr Farbe und einen höheren Bildanteil vertragen. Aber auch hier gilt: Nix ist fix. Wenn Sie eine gute Idee haben, von der Sie überzeugt sind, dann setzen Sie diese auch um. Sind Sie sich erst mal über das Zielpublikum und die Art der Präsentation im Klaren, sollten Sie Papier und Stift in die Hand nehmen und die Struktur Ihrer Webseite aufzeichnen (Beispiel 1). Solch eine Skizze hilft Ihnen nicht nur, die eigenen Gedanken zu ordnen und Ideen für das Design zu entwickeln, sondern sorgt bei der anschließenden Realisierung für eine klare und überschaubare Struktur – nichts ist frustrierender für den Besucher, als sich im Labyrinth einer Webseite zu verlieren oder von zu vielen Informationen und Links auf einer einzelnen Seite „erschlagen" zu werden. Das Interesse, in einer unübersichtlichen Webseite herumzustöbern, geht rasch verloren. Als Faustregel gilt: Der User soll mit drei oder vier Mausklicks zur gewünschten Information navigiert werden.

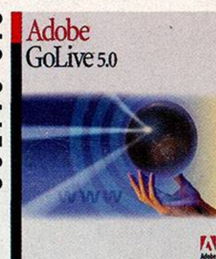
Macromedia Dreamweaver 4.0



Preis: Ca. DM 700,-

Macromedias Dreamweaver zeichnet sich vor allem durch seine Funktionsvielfalt und Flexibilität aus. Die Tutorials sind einsteigerfreundlich.

Adobe GoLive 5.0



Preis: Ca. DM 550,-

GoLive 5.0 ist ein sowohl für Anfänger als auch für Profis geeignetes Tool, um schnell und effizient die eigene Webseite zu gestalten.

Microsoft FrontPage 2000



Preis: Ca. DM 450,-

Microsofts Editor ist vor allem für diejenigen von Ihnen interessant, die auch beim Einbinden von Grafiken und Video-Dateien auf Microsoft-Produkte setzen.

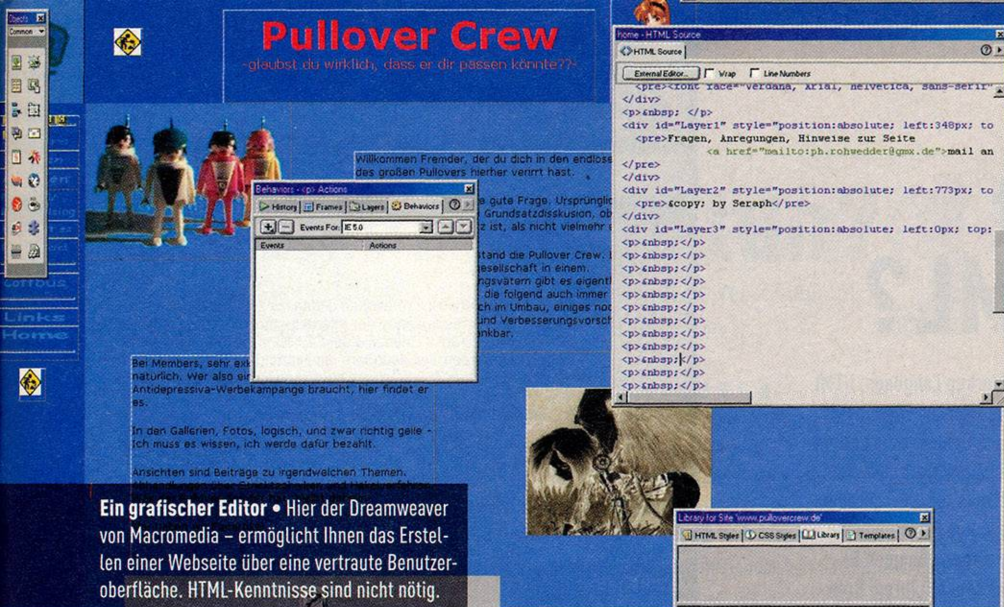
Zusammenfassung Konzeption

Ziel und Zielgruppe der Webseite definieren
(Was will ich? Wen soll mein Angebot ansprechen?)

Besuchen Sie Webseiten mit ähnlichen Angeboten, hier finden Sie Inspirationen für die Umsetzung oder entdecken Fehler, die Sie vermeiden können.

Sichten Sie das vorhandene Material (Text, Bild, Grafik) und stellen Sie diejenigen Inhalte zusammen, die Sie in Ihre Webseite aufnehmen möchten. Streichen Sie Überflüssiges. Gibt es noch Möglichkeiten zur sinnvollen Ergänzung?

Entwerfen Sie die Struktur (schematische Aufzeichnung auf Papier) und das Layout für Ihre Webseite (Inspirationen finden Sie im Internet zuhauf).



Ein grafischer Editor • Hier der Dreamweaver von Macromedia – ermöglicht Ihnen das Erstellen einer Webseite über eine vertraute Benutzeroberfläche. HTML-Kenntnisse sind nicht nötig.

Phase 2 – Die Realisierung

Konzeptionell ist Ihre Webseite nun gereift – Sie sind sich über die Zielgruppe, über die Struktur und die Inhalte Ihrer Web-Präsenz im Klaren. Grundsätzlich stehen Ihnen für die Erstellung Ihrer Webseite zwei Optionen zur Verfügung: grafische HTML-Editoren und textbasierte Editoren. Grafische HTML-Editoren, so genannte WYSIWYG-Editoren (What You See Is What You Get), erleichtern die Programmierung eines HTML-Dokumentes ungemein, denn Sie sehen die Webseite während der Editierung so, wie sie später im Browser erscheint. Wie bei Grafik- oder Textverarbeitungsprogrammen fügen Sie Texte, Bilder, Hyperlinks, etc. über Dialogboxen ein. Gegenüber den textbasierten Editoren haben sie aber – noch – einen entscheidenden Nachteil: Sie blähen die Dokumente oftmals durch unnötig viel Quellcode auf und verursachen dadurch vor allem für User, die über keinen Breitbandzugang zum Internet verfügen, enorme Ladezeiten. Eine nachträgliche Bearbeitung der mit grafischen Editoren erstellen Quellcodes ist ratsam, was wiederum bedeutet, dass Sie zumindest die Grundlagen in der HTML-Programmierung beherrschen sollten. Dennoch: Sollten Sie keine Zeit oder Lust verspüren, sich mit HTML auseinander zu setzen, können Sie mittels grafischer HTML-Editoren Ihre Webseite ohne jegliche Kenntnisse in der HTML-Programmierung entwickeln. Bekannte grafische HTML-Editoren sind z. B. der Dreamweaver 4 von Macromedia, FrontPage 2000 von Microsoft, GoLive 5 von Adobe. Den Dreamweaver 4 können Sie unter www.macromedia.com/software/dreamweaver/download in einer 30 Tage funktionierenden Version kostenlos herunterladen. Textbasierte Editoren sind meist als Free- oder Shareware erhältlich. Empfehlenswert ist z. B. der 1stPage 2000 (Download auf www.evrsoft.com). Für Ihre ersten Gehversuche in der HTML-Programmierung genügt aber bereits der MS Texteditor, mit dessen Hilfe Sie bereits zu ersten respektablen Ergebnissen kommen können. Zwar ist hier natürlich eine Einarbeitungszeit vonnöten, um den Aufbau eines HTML-Quellcodes zu verstehen, dieses Wissen kommt Ihnen aber sehr zugute, wenn Sie sich später für den Einsatz eines WYSIWYG-Editors entscheiden. Diverse Assistenz-Funktionen helfen Ihnen aber auch bei den textbasierten Editoren beim Einbinden von Bildern und Musik. Eine weitere Möglichkeit ist das Erstellen einer Webseite mit einem Web-Baukasten großer kostenloser Webspace-Anbieter (z. B. geocities.yahoo.com oder www.tripod.de). Zuerst melden Sie sich bei dem Provider als neuer Benutzer an und anschließend werden Sie mithilfe eines Online-Assistenten Schritt für Schritt durch den Gestaltungsprozess geführt. Da Sie bei einem Web-Baukasten auf Vorlagen zurückgreifen, sind Sie in Ihrer Kreativität stark eingeschränkt. Die Internetseite wird schnell zur Durchschnittsware. Sind Sie jedoch nur an einem kleinen Online-Auftritt interessiert und wollen wenig Zeit aufwenden, sollten Sie diese Option nutzen. Nachdem Sie die Seite mithilfe des Online-Assistenten gestaltet und Text und Bildmaterial eingebaut haben, stellt der Online-Assistent Ihre eigene Homepage sofort ins Netz und teilt Ihnen Ihre Webadresse mit.

> **Drei** differente **Wege zum Editieren von Webseiten**: Grafische HTML-Editoren, textbasierende HTML-Editoren und Web-Baukästen.

Elementare Regeln

für ein gelungenes Webdesign:

Stellen Sie Sinn und Zweck, also das zentrale Thema Ihrer Webseite, gleich auf der ersten Seite – der so genannten Homepage – vor. Eine Illusion wäre es zu glauben, dass der Surfer viel Zeit dafür aufwendet, um festzustellen, ob er sich auf einer für ihn interessanten oder uninteressanten Webseite aufhält.

Eine korrekte Rechtschreibung gehört zum guten Ton. Haben Sie etwa Vertrauen zum Inhalt einer Webseite, wenn die Texte schludrig dahingeschrieben wurden?

Experimentieren Sie nicht mit zu vielen Schriftgrößen und -arten herum. Das behindert nur beim Lesen und stört die Konzentration. Aufgrund der Lesegewohnheit der meisten Internet-User ist es empfehlenswert, Standardschriften wie Times New Roman zu verwenden.

Achten Sie darauf, dass Schriftfarbe und Hintergrund harmonieren! Suchen Sie also nicht nur Farbkombinationen, die zum Inhalt passen, sondern sorgen Sie auch dafür, dass Hintergrund und Schrift genügend Kontrast erzeugen. Das hat nicht nur den Vorteil, angenehmer zu wirken, sondern beugt auch der Ermüdung der Augen vor.

Verlinken Sie nicht zu viele Begriffe. Ständiges Hin- und Herblättern dient nicht gerade der Verständlichkeit. Bauen Sie lieber, wenn der Begriff es zulässt, eine kurze Erklärung im Fließtext ein oder erklären Sie den Begriff knapp und präzise in einem Kasten.

Gönnen Sie dem Leser Pausen. Absätze, Überschriften und Grafiken bzw. Bilder lockern den Text auf und bieten Erholung für das Auge und Zeit zur Reflexion. Grafische Elemente sind oftmals auch ein wirkungsvolles Instrument, um schwierige Sachverhalte aufzulösen.

Grafiken im Hintergrund? Grundsätzlich ja, aber nur wenn sie die Seiten optisch aufwerten und nicht vom Inhalt ablenken bzw. die Lesbarkeit erschweren.

Geben Sie Ihrer Webseite ein einheitliches Erscheinungsbild. Das erhöht den Wiedererkennungswert und Ihre Seite präsentiert sich als ein geschlossenes Ganzes.

Nutzen Sie Thumbnails bzw. komprimieren Sie die Grafik- und Bilddateien, die Sie in Ihre Webseite integrieren (Ladezeiten!).

Was ist eigentlich HTML?

Die Abkürzung HTML steht für Hyper Text Markup Language. HTML ist eine so genannte Auszeichnungssprache (Markup Language), mit der sich die logischen Bestandteile eines Dokumentes definieren lassen. So können Sie mit ihrer Hilfe die Schriftart und -größe, Textformatierungen, Bildelemente, **Hyperlinks**, etc. beschreiben. HTML ist eine universelle, plattformunabhängige Programmiersprache, d. h. HTML-Dokumente können von allen gängigen Betriebssystemen erkannt und verarbeitet werden. Mit Ihrem Browser können Sie sich den so genannten **Quellcode** einer jeden HTML-Seite ansehen. Beim Windows-Explorer geschieht das über die Menüpunkte „Ansicht" – „Quelltext anzeigen".

```
❶ <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">

❷ <html>
  <head>
❸     <title>Game On! - Feature Web-Design</title>
      <META NAME="Description" CONTENT="Game On! 07/01 - Feature Web-Design">
      <META NAME="Keywords" CONTENT="HTML, Web-Design, Webdesign, Tipps">
      <META NAME="copyright" CONTENT="Computec Media AG">
  </head>

❹ <body bgcolor="#FFFFFF" text="#330033" link="#3300CC" vlink="#330066" alink="#330099">

  <center><strong><font face="century gothic" color="#cc0033" size="5">Hier steht der Inhal
  <br>
  <center>Hier steht ein Blindtext!</center>

  </body>
❺ </html>
```

❶Zeile: Hiermit spezifizieren Sie den HTML-Sprachstandard 4.0 als den Standard Ihrer HTML-Datei.

❷Zeile: <html> Dieser Steuerbefehl definiert das Dokument für alle Browser als HTML-Dokument, also als eine Webseite. HTML-Befehle werden grundsätzlich von so genannten Tags „umklammert".

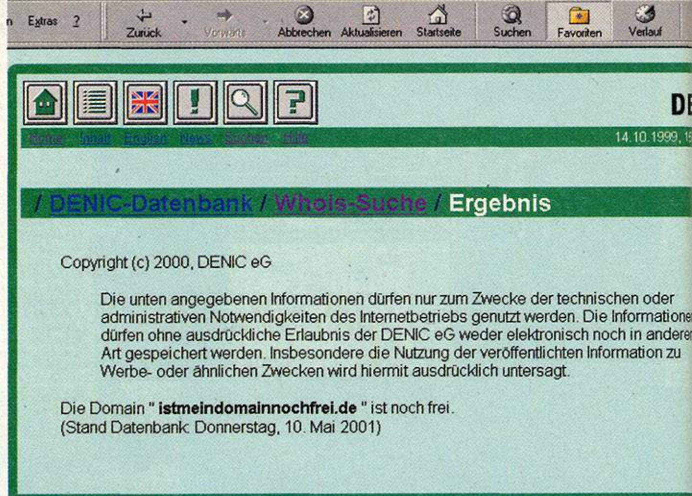
❸Zeile: <head> Im „Head" stehen die Informationen über das Dokument und den Inhalt. Die META-NAMES sind für die Suchmaschinen bestimmt, um Suchanfragen und Inhalt Ihrer Internet-Präsenz abzugleichen. Das Ende des „Heads" wird mit </head> festgelegt.

❹Zeile: <body> Hier definieren Sie Hintergrund-, Text- und Linkfarbe. Im Body steht dann auch der eigentliche Text.

❺Mit den abschließenden Tags </body> und </htm> wird die Webseite beendet. Anmerkung: Die meisten HTML-Befehle bestehen aus einem einleitenden Tag, z. B. <head>, und einem abschließenden Tag, z. B. </head>, dessen Merkmal ein zusätzlich eingefügter Schrägstrich ist.

Wir hoffen, Ihnen anhand unseres kleinen Beispiels einen ersten Eindruck von HTML vermittelt zu haben. Weiterführende Informationen zum Thema HTML-Programmierung und Webdesign finden Sie auf folgenden Internetseiten:

www.html.de.cx
www.planethtml.de
www.teamone.de/selfaktuell
www.freewareshop.de
www.homepage-magazin.de



Whois? • Bei der Denic können Sie feststellen, ob ihre Wunschdomain für die Top-Level-Domain de noch verfügbar ist oder wer das Namensrecht erworben hat. Der Whois-Service ist auch in vielen kommerziellen Web-Angeboten und Suchmaschinen integriert.

Phase 3 – Einspeisen ins Netz

Der eigene Name: Ein mit Bedacht ausgewählter Name ist im Web die halbe Miete. Bei www.denic.de erfahren Sie, ob der von Ihnen gewünschte Name für die Top-Level-**Domain** de noch zu vergeben ist. Bei www.nic.net können Sie die Verfügbarkeit eines Namens für die Top-Level-Domains com, net und org überprüfen. Vermeiden Sie Ähnlichkeiten mit bekannten Firmenmarken, Unternehmensnamen, Institutionen oder bekannten Persönlichkeiten – Sie sparen sich möglicherweise juristisches Hickhack und damit Anwaltskosten. Gleiches gilt natürlich auch für übernommene Inhalte von anderen Webseiten! Falls Sie Bildmaterial oder Texte in Ihre Seite übernehmen möchten, fragen Sie beim Webmaster dieser Seite nach, ob er damit einverstanden ist. Wenn Sie nun den passenden Namen für Ihre Web-Adresse gefunden haben, benötigen Sie noch einen Provider, der sich um die Beantragung Ihrer Domain kümmert und der Ihnen Webspace zur Verfügung stellt. Bei www.webhostlist.de erhalten Sie einen Marktüberblick über die Angebote und anfallenden Kosten von Webspace-Anbietern und Tipps zum Auswählen des individuell richtigen Providers. Diese Arbeitsschritte sparen Sie sich allerdings, wenn Sie Ihre Webseite mithilfe eines Web-Baukastens eines Providers erstellen und sich bei diesem damit automatisch anmelden. Allerdings werden Sie höchstwahrscheinlich mit einer höchst uneinprägsamen Web-Adresse wie z. B. http://members.tripod.de/thomasvonaquinpage/werkeundleben.htm versorgt. Weiterer Nachteil: die nervigen Einblendungen von Werbebannern seitens des Providers. Falls Sie sich für die erste Variante entschieden haben und Ihre Wunsch-Domain sowie Webspace bei einem der Provider beantragt haben, müssen Sie nur noch auf die Meldung Ihres Providers warten, dass Ihre Domain für Sie reserviert wurde. Anschließend können Sie bequem mit einem Programm wie dem bekannten WS_FTP Pro Ihre Webseite auf den Server Ihres Anbieters hochladen.

> **Namenswahl**: www.madonna.com – Grundstein für einen ausgewachsenen **Rechtsstreit**.

Keiner besucht mich, was tun?

Kommunizieren Sie Ihr Angebot im Internet. Hierfür gibt es verschiedene Möglichkeiten – am besten nutzen Sie mehrere der Optionen.

Web-Ringe

Schließen Sie sich einem Webring an. Ein Webring verbindet Websites mit dem gleichen thematischen Hintergrund. Eindeutiger Vorteil: Sie erreichen Ihre Zielgruppe. Der einfachste Weg, sich bei einem Webring einzuklinken, sind Dienste wie www.webring.de (deutschsprachig) und www.webring.com (englischsprachig).

Meta-Tags

Die meisten Suchmaschinen lesen Meta-Tags, um zu untersuchen, ob das Angebot einer Webseite für eine Suchabfrage relevant ist. Hier gibt es zahlreiche Tricks und Kniffe zu beachten, um ein gutes Ranking bei einer Suchabfrage zu erreichen. Aber hier gilt: Wenn Ihre Webseite nichts mit Claudia Schiffer zu tun hat, sollten Sie den Begriff auch nicht aufführen. Der User merkt sowieso innerhalb kürzester Zeit, ob die Seite mit seinem Thema zu tun hat oder nicht.

Link-Tausch

Setzen Sie sich mit den Betreibern artverwandter Webseiten in Verbindung und vereinbaren Sie einen Link-Tausch (passende Webseiten sollten Sie bei Ihren Vorrecherchen zur Genüge kennen gelernt haben). Auch mit dieser Methode erreichen Sie Ihre Zielgruppe. Gleiches gilt natürlich auch für den Austausch von Bannern. Im Gegensatz zu den statischen Links, die meist in der Link-Sammlung einer Webseite aufgeführt werden, werden Werbebanner für kurze Zeit auf dem Bildschirm eingeblendet. Für einen Banner-Tausch können Sie sich z. B. bei www.banner-exchange.de anmelden.

Öffentlichkeit herstellen

Besuchen Sie Foren, Chat-Foren und Newsgroups – dort können Sie Ihre Web-Adresse ebenfalls in Umlauf bringen. Suchen Sie sich solche Foren aus, in denen auch „Ihr" Thema diskutiert wird.

Ins Netz • Das Uploaden der eigenen Kreation ist mit Tools wie dem WS_FTP Pro 6.7 ohne Probleme zu bewerkstelligen.

Phase 4 – Die Pflege

Sorgen Sie für neue Inhalte – eine Webseite, bei der das letzte Update vor Monaten ausgeführt wurde, animiert den User nicht zum Verweilen, sondern zur sofortigen Flucht. Wenn Sie Links zu anderen Seiten geschaltet haben, überprüfen Sie diese regelmäßig: „Tote" Links sind ein Ärgernis für Ihre Besucher.

Schlusswort Lassen Sie sich nicht beirren! Ob Sie sich bei der Entwicklung Ihrer Webseite für einen grafischen oder textbasierenden Editor entscheiden oder für einen Web-Baukasten, letztlich ist das eine Geschmacks- und Zeitfrage. Die finanziellen Mittel, die Sie investieren möchten, spielen natürlich auch eine Rolle. Wenn Sie jedoch die elementaren Grundregeln beachten, können Sie auf allen drei Wegen zu einem respektablen Ergebnis kommen und „Ihr" Thema endlich online so präsentieren, wie Sie sich das schon immer vorgestellt haben. Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, finden Sie auf unserer Cover-CD die 30-Tage Probeversion des WS_FTP Pro 6.7 Tools von Ipswitch und eine kompetente Hilfe zum Thema HTML-Programmierung mit der Download-Version des HTML-4.0-Handbuches von Stefan Münz und Wolfgang Nefzger.

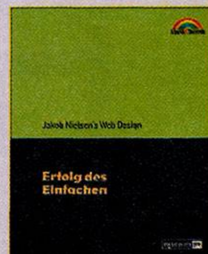
CHRISTIAN KLINGER

Schwarz auf Weiß



HTML 4.0 Handbuch
Autor: Stefan Münz, Wolfgang Nefzger
Verlag: Franzis Verlag
Umfang: 992 Seiten
Preis: Ca. DM 98,-
ISBN: 3772375146

Das Buch bietet grundlegende und weiterführende Informationen zum Thema HTML-Programmierung. Weitere behandelte Themen sind JavaScript, Dynamic HTML und CSS Style Sheets. Falls Sie ambitioniert zu Werke gehen wollen, ist das Buch Pflichtlektüre. Die Online-Version finden Sie auf unserer Cover-CD oder unter www.teamone.de/selfaktuell.



Jakob Nielsen's Webdesign – Erfolg des Einfachen
Autor: Jakob Nielsen
Verlag: Markt + Technik
Umfang: 396 Seiten
Preis: Ca. DM 100,-
ISBN: 3-8272-5779-4

Themenschwerpunkt: Seiten- und Inhaltsdesign. Jakob Nielsens Credo: Weniger ist mehr.



Das große Webdesign Paket
Autor: Marco Abrar
Verlag: Data Becker
Umfang: 450 Seiten
Preis: Ca. DM 40,-
ISBN: 3815821169

Kompetente Schritt-für-Schritt Workshops inkl. Tools auf CD. Für Anfänger und Fortgeschrittene.

CD-Klangwelt für unterwegs

Hersteller: Panasonic
Preis: Ca. DM 350,-
Erscheint: Bereits erhältlich
Online: www.panasonic.de

Keinen Bruch heben Sie sich mit dem portablen CD-Player SL-CT780 von Panasonic. 134 Gramm (ohne Batterie) wiegt das in edlem Silber gehaltene Schätzchen und kann neben herkömmlichen CDs auch CD-R- und CD-RW-Formate abspielen. Der Anti-Skip-Memory sorgt dafür, dass der Hörgenuss trotz Vibrationen und Stößen ungetrübt bleibt – 40 Sekunden Musik werden im Voraus abgespeichert. Die Klangwiedergabe kann mithilfe von vier programmierten Equalizer-Kurven dem persönlichen Musikgeschmack angepasst werden.

lust auf hightech?

Dann sind Sie hier richtig! Monat für Monat finden Sie an dieser Stelle die **witzigsten, stilvollsten** und **innovativsten Spielzeuge** für Technik-Freaks.

Diesen Monat:

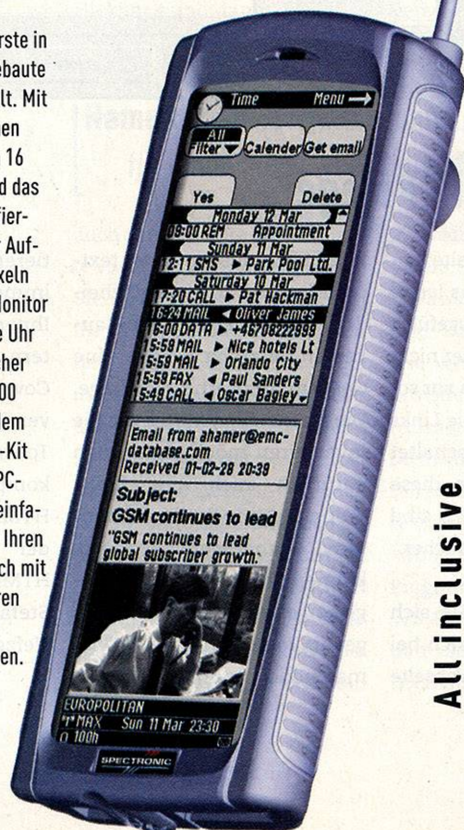
In geheimer Mission



Hersteller: Casio
Preis: Ca. DM 500,-
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.casio.de

Casio präsentiert die erste in eine Armbanduhr eingebaute Digital-Kamera der Welt. Mit der Wrist Camera können Sie Schnappschüsse in 16 Graustufen machen und das Ergebnis Ihrer Fotografier-Kunst sogleich in einer Auflösung von 120x120 Pixeln auf dem Monochrom-Monitor begutachten. Der in die Uhr integrierte 1-MB-Speicher ermöglicht es, bis zu 100 Bilder abzulegen. Mit dem mitgelieferten PC-Link-Kit (Infrarot-Adapter und PC-Link-Software) ist ein einfacher Datentransfer auf Ihren PC oder der Bildertausch mit dem Träger einer anderen Wrist Camera möglich. James Bond lässt grüßen.

All inclusive



Hersteller: Spectronic
Preis: Ca. DM 2.000,-
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.spectronic.se

Der schwedische Mobilgerätehersteller Spectronic hat mit seinem 190 Gramm (mit Batterie) leichten Sidetouch Multimedia Telephone TS 2000 ein echtes Multimedia-Schwergewicht am Start. Das Handy kann nicht nur mit einer Hand bedient werden, sondern bietet Features satt: E-Mail, Voice-E-Mail, WAP und HTML-Browser, Fax und eine integrierte Digitalkamera für Farbaufnahmen, die Sie dann noch gleich verschicken können. Ach ja, telefonieren dürfen Sie natürlich auch noch. Vorerst ist das kleine Wunder nur in Skandinavien erhältlich – ob und wann das Multitalent in Deutschland erscheint, steht noch nicht fest.



Surfen für Couch-Potatoes

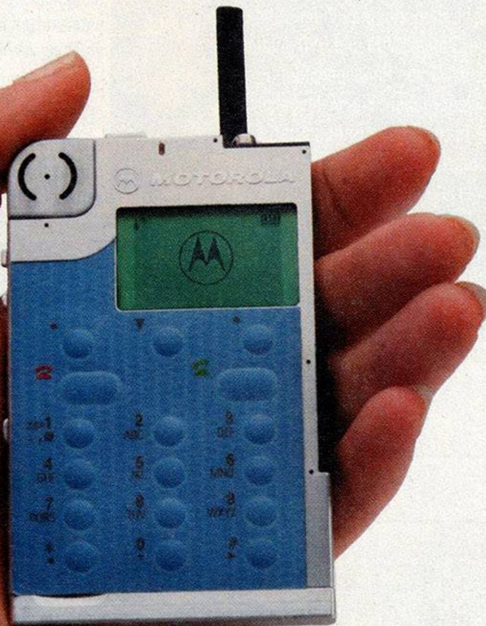
Hersteller: Deutsche Telekom
Preis: Ca. DM 2.250,-
Erscheint: Bereits erhältlich
Online: www.t-online.de

Mit dem T-Sinus Pad der Telekom können Sie wahlweise via T-ISDN (bis zu 64 KBit/s) oder T-DSL (bis zu 650 KBit/s) im Netz abtauchen. Für den schnurlosen Anschluss an T-ISDN benötigen Sie entweder die Telefonanlage T-Sinus 45 ISDN oder die T-Sinus 45 AB. Die Verbindung zu T-DSL erfolgt mithilfe der PCMCIA-Karte T-Sinus Padcard, die eine Funk-Anbindung zur Basisstation ermöglicht. Der 8,4-Zoll-Touchscreen ermöglicht eine Auflösung von 800x600 Pixeln. Surfen Sie also ganz bequem vom Sofa ausim Netz. Die Nutzung ist aber leider nur mit einem Telekom-Anschluss möglich.

Klein, kleiner, am kleinsten

Hersteller: Motorola
Preis: Noch nicht bekannt
Erscheint: Ende 2001
Online: www.motorola.de

Motorola scheint eine Vorliebe für die Miniaturisierung entwickelt zu haben. Das neue Mini-Handy im Scheckkartenformat wiegt ganze 47 Gramm. Neben GPRS- und WAP-Technik bietet der Mini auch Spracherkennung und Gesprächsaufzeichnung. Plauschen können Sie über eine drehbare Hörmuschel oder ein Headset. Der Prototyp schafft bisher allerdings erst 60 Minuten Gesprächs- bzw. 12 Stunden Standby-Zeit – ausbaufähig! Zum Weihnachtsgeschäft 2001 soll das Mini-Handy in den Regalen stehen. Der Preis wird im High-end-Bereich anzusiedeln sein. Ein Name für das Produkt steht noch nicht fest.



Mobile Allzweckwaffe

Hersteller: Samsung
Preis: Ca. DM 1.300,-
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.samsung.de

Ein echtes Multitalent ist das SGH-M100 von Samsung. Sie können mit ihm nicht nur telefonieren und mittels eines Organizers Ihre geschäftlichen und privaten Termine koordinieren, sondern auch mit dem integrierten MP3-Player bis zu 30 Minuten Musik genießen. Falls ein Anruf eingeht, können Sie sofort vom MP3-Player auf die Handyfunktion wechseln. Auf dem 32-MB-Speicher können Sie natürlich auch Word-, Excel- oder PowerPoint-Dokumente ablegen. Ein integriertes Modem und eine Infrarotschnittstelle ermöglichen einen Datentransfer zwischen Handy und PC. Reiseladegerät, Mikro-Ohrhörer-Kombination mit Fernbedienung und MP3-Manager-Software komplettieren das Allround-Angebot.



Musikalisches Kolumbus-Ei

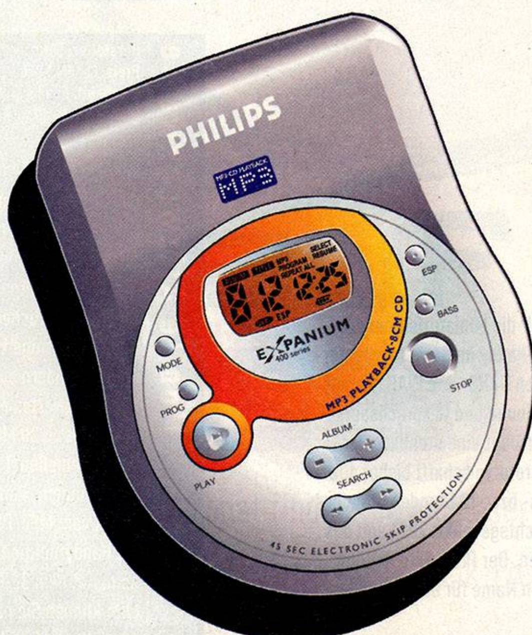
Hersteller: Samsung
Preis: Ca. DM 330,-
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.samsung.de

Mit einem kompakten und technisch ausgereiften „Ei" schickt Samsung einen neuen MP3-Player ins Hightech-Rennen. Der YP-20S ist mit einem 32-MB-Speicher ausgestattet und verwöhnt seinen Besitzer mit ca. 30 Minuten Musik. Die Musik-Files können Sie über einen USB-Anschluss von Ihrem PC heruntersaugen. Egal, ob Sie gerade joggen oder sich im Bungeejumping üben, gegen Erschütterungen ist das Ei gänzlich unempfindlich und liefert Ihre Lieblingssongs störungsfrei in CD-Qualität ab. Im Lieferumfang ist ein Stereo-Kopfhörer, ein USB-Kabel und die benötigte Software enthalten.

Bebensicherer Hörgenuss

Hersteller: Philips Consumer Electronics
Preis: Ca. DM 499,-
Erscheint: Herbst 2001
Online: www.philips.de

Den – nach Firmenangaben – kleinsten MP3-CD-Player der Welt wird Philips im Herbst dieses Jahres ins Rennen schicken. Der eXpanium 401 soll nur 220 Gramm wiegen und ist mit seinen Maßen von nur 11,9 x 9,2 x 2,85 Zentimetern ein bequem handhabbarer Wegbegleiter. Das Gerät wird von einer Batterie mit Energie versorgt, die vier Stunden CD- und drei Stunden MP3-Hörgenuss ermöglichen soll. Ein Schockspeicher, der bei CD-Betrieb bis zu 45 Sekunden und beim Lauschen von MP3-Klängen sogar bis zu 100 Sekunden Töne zwischenspeichern kann, sorgt für einen holperfreien Sound. Gefüttert wird der eXpanium 401 mit Audio-CDs, CD-Rs und CD-RWs im 8-Zentimeter-Format. Weitere Features: ein dynamischer Bass-Verstärker, ein Kopfhörer und ein Netzteil.



mini-glossar

Analog/Digital-Wandlung: Umwandlung analoger Bild-oder Tonsignale in ein digitales Format

Bluetooth: Funkstandard für Heimgeräte. Bluetooth soll – abgesehen von Stromkabeln – sämtliche Kabel ersetzen.

CD-R: „Compact Disc Recordable". Einmalig beschreibbare CD-ROM.

CD-RW: „Compact Disc ReWritable". Eine CD-RW kann im Gegensatz zur CD-R mehrmals beschrieben werden.

FireWire: Dem USB ähnliche Schnittstelle, die höhere Datenraten ermöglicht

GPRS: „General Packet Radio Service" Neuer Standard der drahtlosen Datenübertragung, der auf dem GMS-Standard basiert. GPRS ermöglicht durch ein neues Übertragungsverfahren, bei dem die Daten in einzelne Pakete zerlegt werden, eine wesentlich höhere Übertragungsgeschwindigkeit. GPRS ermöglicht Übertragungsraten von bis zu 115 KBit/s.

PCM: „Pulsecodemodulation". Modulationsverfahren, das bei der Analog/Digital-Wandlung Verwendung findet.

PCMCIA-Karte: Eine PCMCIA-Karte erfüllt die Normen, die von der „Personal Computer Memory Card International Association", einer internationalen Vereinigung, festgelegt werden. U. a. unterstützen PCMCIA-Karten die Plug-'n'-Play-Funktion.

Plug 'n' Play: Industriestandard, der Konfigurations- und Installationsaufgaben bei Anschluss eines Gerätes selbsttätig übernimmt

Ich packe sie alle!

Egal, ob Sie eine umfangreiche Sammlung an Video- und Audio-CDs, CD-Rs und CD-RWs oder Video-DVDs und DVD-Audios Ihr Eigen nennen – für den DVD-RA71 von Panasonic kein Problem, denn er kann alle Formate wiedergeben. Ein 54-Megahertz-Video-D/A-Wandler ist Garant für eine hohe Bildqualität. Für Audio-Puristen ist der unkomprimierte 6-Kanal-PCM-Ton gedacht – er ermöglicht eine perfekte räumliche Klangwelt. Bedienen können Sie den Alleskönner bequem von Ihrem Sofa aus mittels eines Graphic User Interface (GUI) und einer Joystick-Fernbedienung. Optional können Sie Hochfrequenzbereiche, die beim Brennen von CDs abgeschnitten werden, durch die Digital-Remaster-Processing-Technologie wieder hinzufügen.

Hersteller: Panasonic
Preis: Ca. DM 1.500,-
Erscheint: Mai 2001
Online: www.panasonic.de



PSIONIK-VERSTÄRKER?
NEURO-CONVERTER?
TRANSMISSION-BUG?

GAME ON! ENTSCHLÜSSELT*. UND ZEIGT IHNEN, WAS SIE IN DER WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT WIRKLICH WEITER-BRINGT.

*"Psionik-Verstärker aus „System Shock 2"

TESTEN SIE JETZT ZWEI AUSGABEN VON GAME ON! ZUM PREIS VON EINER.



FÜR GROSSE SPIELER

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an Game On!, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Game On!, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

☒ JA, ICH MÖCHTE ZWEI AUSGABEN VON GAME ON! ZUM PREIS VON EINER TESTEN!

P3 GO 04

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir Game On!, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 57,-/Jahr (= DM 4,75/Ausg.); Ausland DM 81,-/Jahr; öS 420,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir Game On! wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an Game On!, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm oder computec.abo@dsb.net ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: http://abo.computec.de

COMPUTEC MEDIA AG, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth



Verheerend • In knapp drei Stunden versenken die japanischen Streitkräfte 14 amerikanische Kriegsschiffe.

Fotos: Buena Vista

pearl harbor

Wir schreiben den 7. Dezember 1941. 130 Kriegsschiffe der US-Marine liegen nur teilweise bemannt vor Pearl Harbor. Die Besatzung schläft in ihren Kabinen. Um 7:55 Uhr bricht die Hölle los. Zwei Angriffswellen und drei Stunden später ist die amerikanische Pazifik-Flotte völlig zerstört, mehr als 3.000 US-Soldaten lassen an diesem Tag ihr Leben. Alleine auf der USS Arizona sterben 1.102 Besatzungsmitglieder, als eine schwere Bombe die Munitionskammer trifft. Das Schiff sinkt innerhalb von neun Minuten. Den japanischen Angriff auf Pearl Harbor hat Hollywood bereits mehrfach in Film-Adaptionen verarbeitet. Regisseur Michael Bay hatte hingegen nicht den Anspruch, einen authentischen Kriegsfilm zu drehen – stattdessen dient das dunkelste Kapitel amerikanischer Militärgeschichte bei *Pearl Harbor* als bildgewaltige Hintergrundgeschichte für den Storyplot um zwei Brüder (Ben Affleck und Josh Hartnett), die sich in dasselbe Mädchen (Kate Beckinsale) verliebt haben und im Zuge des amerikanischen Vergeltungsschlags auf eine aussichtlose Selbstmordmission geschickt werden: Unter Colonel Doolittle (Alec Baldwin) bereitet die Air Force die Bombardierung Tokios vor. *Pearl Harbor* ist weder Fisch noch Fleisch, sondern wirkt eher wie eine historische Variante von Bays erstem Blockbuster *Armageddon*. Trotz aller Explosionen und der exzellenten Schlachtszenen bleibt unter dem Strich „nur" eine moderne Abenteuergeschichte vor einem geschichtsträchtigen Hintergrund – die aber ist perfekt inszeniert und imposant anzuschauen. Wer *Armageddon* mochte, kann 15 Mark nicht besser anlegen, wer sich hingegen einen Kriegsfilm in der Tradition von Spielbergs *Der Soldat James Ryan* erhofft hat, könnte unter Umständen enttäuscht werden. Auf unserer Cover-CD finden Sie übrigens den aktuellen Trailer zu *Pearl Harbor* – reinschauen lohnt sich auf jeden Fall!

[FAKTEN]
Genre: Kriegsfilm
Starttermin: 7. Juni 2001
Darsteller: Ben Affleck, Josh Hartnett, Alec Baldwin
Regie: Michael Bay
Verleih: Buena Vista
Daten: 150 Min., FSK ab 16 Jahren
Online: www.movie.de/Pearl/index.html

Brillant in Szene gesetztes Heldenepos in typischer Hollywood-Manier.

1,9



Arglos • Die US-Soldaten werden von der ersten Angriffswelle völlig unvorbereitet getroffen.



Zu spät • Die traurige Bilanz am Ende dieses Tages: 3.435 Gefallene.

Conspiracy.com


Foto: Constantin

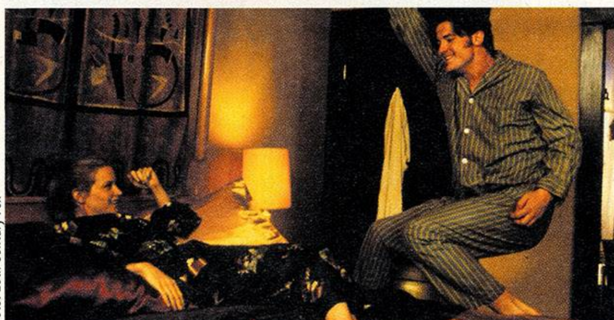
Der junge Milo (Ryan Phillippe, *Eiskalte Engel*) ist ein typisches Kind seiner Zeit: An Computer-Tastatur, Maus und Monitor macht ihm so schnell keiner was vor. Als ihn der renommierte Software-Hersteller Gary Winston (Tim Robbins) ihn als Programmierer engagiert, scheint die Welt perfekt, der Traumjob gefunden zu sein. Doch plötzlich findet sich Milo in einem Netz aus Intrigen, Verrat und Mord wieder und die Fäden spinnt kein Geringerer als sein Auftraggeber selbst. Was wie die Hightech-Variante von John Grishams Bestseller *Die Firma* klingt, ist durchaus ein eigenständiger und hochspannender Thriller, der es mit dem Realismus nicht immer ganz genau nimmt.

[FAKTEN]
Genre: Thriller
Starttermin: 28. Juni 2001
Darsteller: Ryan Phillippe, Tim Robbins
Regie: Peter Howitt
Verleih: Constantin
Daten: 108 Min., FSK ab 12 Jahren
Online: www.constantinfilm.de

Solider Thriller – spannend, aber nicht wirklich erstklassig.

2,4

Monkeybone


Foto: 20th Century Fox

Wie man eine bitterböse und politisch völlig unkorrekte Komödie macht, hat *Verrückt nach Mary* gezeigt. Wie man sie nicht macht, zeigt nun *Monkeybone*. Die Story um einen Karikaturisten (Brendan Fraser), der seinem hinterhältigen Alter Ego begegnet, ist konfus und die Gags kommen über die unterste Schublade nicht hinaus. Da reißen auch die hochkarätigen Schauspieler und die aufwendige Tricktechnik nicht mehr viel raus. Apropos: Letztere sollte nicht zu dem Fehlschluss verleiten, dass der Film für Kinder geeignet wäre. Wer auf derben Humor steht, kann *Monkeybone* unter Umständen etwas abgewinnen, alle anderen können sich das Geld getrost sparen.

[FAKTEN]
Genre: Komödie
Starttermin: 28. Juni 2001
Darsteller: Brendan Fraser, Bridget Fonda, Whoopi Goldberg
Regie: Henry Sellick
Verleih: 20th Century Fox
Daten: 93 Min., FSK ab 16 Jahren
Internet: www.foxfilm.de

Da wünscht man sich doch glatt Charly Chaplin zurück.

3,5

newsticker

Laut Insider-Informationen plant 20th Century Fox zwei Kinofilme zu der TV-Kult-Serie **Simpsons**.

Bei Universal und DreamWorks denkt man zurzeit über eine Fortsetzung des Megasellers **Gladiator** nach.

Jetzt also doch: Arnold Schwarzenegger soll bald in **Terminator 3** vor der Kamera stehen.

Sensationeller Kinostart für **Die Mumie 2**: Stolze 100 Millionen Dollar spielte der Streifen am Startwochenende in den USA ein, mehr als *Titanic* und *Star Wars: Episode 1* in der vergleichbaren Zeit.

Antonio Banderas und Robert Rodriguez planen eine Fortsetzung zu **Desperado.**

Disney entwickelt ein Verfahren, bei dem Filme via Pay-per-View im Internet angesehen werden können.

Jennifer Lopez will ihre Kindheit in einer Sitcom-Version fernsehkompatibel machen. Wir sind gespannt.

Starregisseur **Oliver Stone** (*Platoon*) will wieder einmal einen Film über den Vietnamkrieg drehen. Das wäre dann schon der dritte.

George Clooney wird nun doch noch einmal den **Batman** geben. Für 30 Millionen Mark zieht er das Fledermauskostüm über, das im vierten Teil so übel floppte.

Pretty Woman wird keine Fortsetzung erhalten: So kommentierte Julia Roberts die Gerüchte, die sich seit mehr als zehn Jahren hartnäckig halten.

Weitere Kinostarts

Titel: Ohne Worte
Starttermin: 14. Juni 2001
Regie: James B. Rogers
Darsteller: Heather Graham, Chris Klein
Genre/Verleih: Komödie/AFM
Online: www.ohneworte-derfilm.de

Titel: Crocodile Dundee in Los Angeles
Starttermin: 21. Juni 2001
Regie: Simon Wincer
Darsteller: Paul Hogan, Linda Kozlowski
Genre/Verleih: Komödie/Constantin
Online: www.crocodiledundeeinla.com


Foto: Constantin

Titel: The Yards
Starttermin: 21. Juni 2001
Regie: James Gray
Darsteller: Mark Wahlberg, Joaquin Phoenix
Genre/Verleih: Thriller/Kinowelt
Online: www.theyardsmovie.com

Titel: Shadow of the Vampire
Starttermin: 21. Juni 2001
Regie: Elias Merhige
Darsteller: John Malkovich, Willem Dafoe
Genre/Verleih: Drama/Fox
Online: www.shadowofthevampire.com

Titel: Eine Liebesgeschichte
Starttermin: 7. Juni 2001
Regie: Gianluca Maria Tavarelli
Darsteller: Lorenza Indovina, Fabrizio Gifuni
Genre/Verleih: Drama/Kairos
Online: www.kairosfilm.de

Titel: Intimacy
Starttermin: 07. Juni 2001
Regie: Patrice Chereau
Darsteller: Kerry Fox, Mark Rylance
Genre/Verleih: Drama/Prokino
Online: -

Titel: Love + Sex
Starttermin: 14. Juni 2001
Regie: Valerie Breiman
Darsteller: Noah Emmerich, Famke Janssen
Genre/Verleih: Komödie/Alamode
Online: -

Titel: Helden aus der zweiten Reihe
Starttermin: 21. Juni 2001
Regie: Howard Deutch
Darsteller: Gene Hackman, Keanu Reeves
Genre/Verleih: Komödie/Tobis
Online: www.tobisstudiocanal.de

Titel: Pokémon 3
Starttermin: 21. Juni 2001
Regie: Michael Haigney
Darsteller: –
Genre/Verleih: Zeichentrickfilm/Warner
Online: www.warnerbros.com

Titel: Tomcats
Starttermin: 21. Juni 2001
Regie: Gregory Poirier
Darsteller: Jerry O'Connell, Jacke Busey
Genre/Verleih: Komödie/Seantor
Online: www.senatorfilm.de

Titel: Invisible Circus
Starttermin: 28.06.2001
Regie: Adam Brooks
Darsteller: Cameron Diaz, Jordana Brewster
Genre/Verleih: Drama/Kinowelt
Online: www.kinowelt.de



Singing in the Rain • Die Vergangenheit holt John Sullivan schon bald mit großen Schritten ein.

Fotos: Kinowelt

Frequency

[FAKTEN]
Genre: Thriller
DVD-Start: 5.6.2001
Vertrieb: Kinowelt
Darsteller: Dennis Quaid, Jim Caviezel, Elizabeth Mitchell
Regie: Gregory Hoblit
Daten: 118 Min., FSK ab 12 Jahren
Special: Geschnittene Szenen, Dokumentation, Audiokommentar, Trailer, Animationen
Ton: Englisch (Dolby Digital 5.1), Deutsch (Dolby Digital 5.1)

Spannender Thriller mit einem blendend aufgelegten Dennis Quaid.

2,2

Ein CB-Funkgerät als Zeitmaschine? Das funktioniert auch nur im Film – da aber ganz hervorragend. Polizist John Sullivan (Jim Caviezel) ist jedenfalls sehr überrascht, als er eines Tages die Stimme seines verstorbenen Vaters (Dennis Quaid) aus dem Lautsprecher vernimmt. Flugs wird die Gelegenheit genutzt und der Vater vor dem tödlichen Brand gewarnt, bei dem er vor dreißig Jahren als Feuerwehrmann ums Leben kam. Doch so leicht lässt sich die Zeit nicht auf den Arm nehmen: Plötzlich ist Johns Mutter Opfer einer lange zurückliegenden Mordserie geworden und der Killer treibt dank Johns Eingriff in die Vergangenheit noch immer munter sein Unwesen. Vater und Sohn machen sich nun gemeinsam an die Aufklärung der Verbrechen, dreißig Jahre voneinander entfernt und nur über den Kurzwellenempfänger miteinander verbunden.

In der Folge wird die Handlung wird immer wieder durch interessante Überblenden von Vergangenheit und Gegenwart vorangetrieben. Vater und Sohn tauschen via Funkgerät Informationen aus und kommen dem Rätsel auf diese Weise Schritt für Schritt näher. *Frequency* ist ein spannender Thriller, der sicher keinen wissenschaftlichen Anspruch erheben kann, dafür aber zum Grübeln anregt. Die Schauspieler agieren hervorragend, allen voran Dennis Quaid, der vor dem Dreh zu *Frequency* in erster Linie durch spektakuläre Flops auf sich aufmerksam machte. Die Ausstattung bewegt sich mit Audiokommentar, einer Dokumentation und geschnittenen Szenen auf gehobenem Niveau, die Bild- und Tonqualität ist sehr ordentlich. *Frequency* ist sicher kein Meisterwerk, aber auf jeden Fall einen zweiten Blick wert.



Ahnungslos • Noch weiß Dennis Quaid nicht, was sein Sohn in der Zukunft anrichten wird.

Überraschung! • Cop Sullivan ist über die neuen Funktionen seines Funkgerätes nicht unbedingt erfreut.



Sieben – Platinum Edition



Foto: VCL/MAWA

[FAKTEN]
Genre: Thriller
DVD-Start: 7.6.2001
Vertrieb: VCL/MAWA
Darsteller: Brad Pitt, Morgan Freeman
Regie: David Fischer
Daten: 94 Min., FSK ab 16 Jahren
Special: Geschnittene Szenen, Erklärung der Anfangssequenz, Vier Audiokommentare, Filmografien, Animierte Galerie, Alternative Enden, Fotos Notizbuch eines Serienkillers
Ton: Englisch (Dolby Digital 5.1), Deutsch (Dolby Digital 5.1)

Wenn die Bonus-Features länger dauern als der komplette Hauptfilm, dann hat man in aller Regel eine erstklassige DVD in der Hand. Bei *Sieben* hat es zwar knapp fünf Jahre gedauert, dafür gehört die DVD aber auch zum Besten, was Sie derzeit käuflich erwerben können. Kompliment an VCL.

Genialer Film in einer perfekten Verpackung.

1,3

The 6th Day



Foto: Columbia

[FAKTEN]
Genre: Action
DVD-Start: 12.6.2001
Vertrieb: Columbia
Darsteller: Arnold Schwarzenegger, Tony Goldwyn, Robert Duvall
Regie: Roger Spottiswoode
Daten: 118 Min., FSK ab 16 Jahren
Special: 10 Behind-the-Scenes-Specials, Trailer, Storyboard, Filmografien, Kommentar des Komponisten, Filmografien, Animierte Menüs, Produktionsnotizen
Ton: Englisch (Dolby Digital 5.1), Deutsch (Dolby Digital 5.1)

Arnie als geklonter Familienvater, der gegen einen mächtigen Konzern antritt – wenn Sie bei dieser Vorstellung nun an wilde Feuergefechte, explodierende Häuser und allerlei Hightech-Spielzeug denken, liegen Sie genau richtig. Der Film ist solide Schwarzenegger-Kost, die Extras üppig. Unser Urteil: noch empfehlenswert.

Arnie macht langsam schlapp – seine alten Streifen waren besser.

2,6

Die Top-10-DVD-Verkaufscharts (Stand 17.5.2001)

Platz	Vorwoche	Titel	Anbieter
1	12	American Beauty	Dreamworks
2	16	Das fünfte Element	BMG
3	14	The Big Lebowski	Polygram
4	NEU	The Game	Polygram
5	2	Drei Engel für Charlie	Columbia
6	NEU	Space Cowboys	Warner
7	NEU	Das Geisterschloss	Dreamworks
8	NEU	Sieben	VCL
9	NEU	Buffy – Im Bann der Dämonen: Season 2	Fox
10	1	Gladiator – Collector's Edition	Paramount

Weitere DVD-Neuheiten

Die unheimliche Begegnung der dritten Art	01.06.
Dune (TV-Serie)	01.06.
Das Geheimnis meines Erfolges	01.06.
Grüße aus Hollywood	01.06.
In the Line of Fire	01.06.
Event Horizon	04.06.
Die Stille nach dem Schuss	05.06.
Girls United	05.06.
Ein Freund zum Verlieben	06.06.
Die Prophezeiung	06.06.
U571	07.06.
Pokémon 2	07.06.
City Hai	12.06.
The Crow – City of Angels	12.06.
Cocktail für eine Leiche	13.06.
Fenster zum Hof	13.06.
Der Mann, der zu viel wusste	13.06.
Im Schatten des Zweifels	13.06.
Immer Ärger mit Harry	13.06.
Saboteure	13.06.
Düstere Legenden 2	19.06.
The 4th Floor	19.06.
Billy Elliot	21.06.
Die Fliege	21.06.
Die Katze auf dem heißen Blechdach	21.06.
I love you Baby	21.06.
Showdown in little Tokyo	21.06.
Hamlet	26.06.
Auf der Suche nach dem goldenen Kind	06/01
Flucht aus L.A.	06/01

Cutthroat Island – Die Piratenbraut



Foto: Kinowelt

Geena Davis' augenzwinkernder Piratenfilm floppte leider katastrophal. Spätestens in der edel ausgestatteten DVD-Version ist er aber für Fans von vergrabenen Schätzen, Totenkopf-Flaggen und Säbelduellen durchaus sehenswert.

[FAKTEN]
Genre: Action
DVD-Start: 12.6.2001
Vertrieb: Kinowelt
Darsteller: Geena Davis, Matthew Modine
Regie: Renny Harlin
Daten: 120 Min., FSK ab 126 Jahre
Special: Audiokommentar, Trailer, Starinfos, Dokumentationen, Deleted Scenes, Animationen
Ton: Englisch (Dolby Digital 5.1), Deutsch (Dolby Digital 5.1)

Ein kleiner Geheimtipp für Piraten-Fans.

2,8

cover-cd-rom

cover-cd-rom

CD-Menü Um das CD-Menü zu starten, führen Sie einen Doppelklick auf das CD-Icon aus (auf dem Desktop oder im Ordner „Arbeitsplatz"). Sollte das Menü nun nicht automatisch starten, doppelklicken Sie auf das Programm GameOn bzw. GameOn.exe.

Demos Per Mausklick auf das Setup-Feld wird das Installationsprogramm der gewählten Demo gestartet.

Videos Die Videos können per Mausklick gestartet und betrachtet werden.

Updates Nach einem Mausklick auf das Installationsfeld wird auf Ihrer Festplatte ein Ordner angelegt, in dem das Update abgelegt wird. Ein Doppelklick auf das entsprechende Update-Programm startet die Aktualisierung.

Add-ons Nach dem Klick auf das Installationsfeld wird auf Ihrer Festplatte ein Ordner angelegt, in dem das Add-on abgelegt wird. Eine Readme-Datei in diesem Ordner informiert darüber, wie weiter zu verfahren ist.

Tools Per Mausklick auf das Setup-Feld wird das Installationsprogramm des gewählten Tools gestartet.

Startopia

Spielsteuerung: Die Raumstation verwalten Sie komfortabel mit Maus und Tastatur.

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 2 400, 64 MB RAM
Empfohlen: Pentium 3 500, 128 MB RAM

Entwickler: Mucky Foot
Vertrieb: Eidos

Verwalten Sie eine komplette Raumstation! Sie werden überrascht sein, wie viele Aufgaben Sie zu bewältigen haben. Eine opulente Grafik, ein relaxter Sound und zahlreiche abgedrehte Bewohner versüßen Ihnen die schweißtreibende Arbeit. Eine komplette Mission und die Tutorials sind spielbar. Diese Demo sollten Sie sich nicht entgehen lassen!



Leisure-Time • Im Entertainment-Bereich der Station ist mächtig was los.

RIM – Battle Planets



Los geht's • Gerade haben Sie Ihre Basis verlassen, attackieren die ersten Aliens. Da die Kämpfe rundenbasiert ablaufen, haben Sie genug Zeit zu reagieren.

Spielsteuerung: Auch diese Aliens plätten Sie gemütlich mit Maus und Tastatur.

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 2 300, 64 MB RAM
Empfohlen: Pentium 2 500, 128 MB RAM

Entwickler: Trinode Entertainment
Vertrieb: Fishtank Interactive

Max Adamski und seine Crew sind in den Weiten des Alls auf der Suche nach Überbleibseln des Alten Volkes. Leider wirft nicht nur das Menschenvolk einen begehrlichen Blick auf die technologischen Artefakte der Überwesen, sondern auch schwer bewaffnete Aliens. Drei Levels des rundenbasierten Sci-Fi-Strategiespieles erwarten Sie hier.

Z2 – Steel Soldiers

Spielsteuerung: Instruktionen an Ihre Roboter erteilen Sie per Maus und Tastatur.

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 2 266 MHz, 64 MB RAM
Empfohlen: Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM

Entwickler: Bitmap Brothers
Vertrieb: Big Ben Interactive



Levelgrenze • Wenn Sie diesen Roboter besiegen, gehört die Fabrik Ihnen.

„Suchen und zerstören" ist Ihr Auftrag, in der eigens für die Demo kreierten Mission. Mit futuristischen Kampfrobotern und Panzern kämpfen Sie auf 3D-Terrain in Echtzeit gegen einen starken Gegner und müssen sich gleichzeitig noch um Nachschub und Ressourcen kümmern. Zum Glück bleibt der Humor nicht auf der Strecke.

Bundesliga Manager X

In der Demo des *Anstoss 3*-Herausforderers können Sie eine halbe Saison in der deutschen Eliteliga antesten und dabei Ihre Managerqualitäten beweisen. Fast alle Spielbereiche sind zugänglich, auch die 3D-Grafik dürfen Sie bewundern.

Spielsteuerung: Gekickt und verhandelt wird mit Maus und Tastatur.

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 2 350, 64 MB RAM
Empfohlen: Pentium 2 450, 128 MB RAM

Entwickler: Software 2000
Vertrieb: Virgin Interactive



Langwierig • Die Transferverhandlungen via E-Mail ziehen sich mitunter über Wochen hin.

Videos

Diablo 2 – Lord of Destruction

VIDEO • **So spielt sich das Add-on**



Als Fan wissen Sie inzwischen, dass Blizzard für sein Erweiterungspaket zwei neue Charakterklassen einführt: Druide und Assassine. Was Sie noch nicht wissen, ist, wie sich der neue Schlägertrupp in der zusätzlichen Welt spielt. Hier zeigen wir es Ihnen.

E3-Highlights

VIDEO • **Die Top Acts der Megamesse**



Nur wenige Stunden verblieben unserem Videoredakteur nach der Rückkehr aus Los Angeles, um die Top-Titel der E3 filmtauglich auf die CD zu bringen. Erleben Sie brandaktuell, welche Spiele Sie in den nächsten Jahren zocken werden.

Der Herr der Ringe



Trailer • **Das Epos zum „Buch des Jahrhunderts"**

Die Auszeichnung zum „Buch des Jahrhunderts" hat die Trilogie von J.R.R. Tolkien kassiert; ähnliche Weihen will auch die Film-Trilogie ernten, deren erster Teil zu Weihnachten bei uns anläuft. Die Chancen stehen nicht schlecht – sehen Sie selbst!

Pearl Harbor

Trailer • **Amis im Krieg**



Wie Sie es von uns gewohnt sind, präsentieren wir Ihnen den offiziellen Trailer zu unserem Top-Film des Monats. Dass Ben Affleck, Kate Beckingsale und Alec Baldwin in dem Kriegsfilm trotz Pathos eine gute Figur abgeben, sehen Sie hier.

Inhaltsverzeichnis CD-ROM

Demos:

Bridge Builder und Bonuslevels
Alex Austin • Simulation

Bundesliga Manager X
Sportmanager • Software 2000

RIM – Battle Planets
Trinode • Rundenstrategie

Startopia
Eidos • Wirtschaftssimulation

Stronghold – Castle Attack
Take 2 • Strategie

Werner 100% Schwarzarbeit
Paraworld • Denkspiel

Z2 – Steel Soldiers
Bitmap Brothers • Echtzeitstrategie

Spezial:

Handheld-Spiele

Palm: Agent Z10 • Moon Rescue • Qubic • Seawar • Wumpus • Ywiqer

Windows CE: Bough • Chopper Alley • Mini-Golf • Pocket Puzzler • Turjah

Homepage-Tools: FTP Pro 6.7 • Murphys Computergesetze

Videos:

Best-of-E3-Video
Diablo 2 – Lord of Destruction
Pearl-Harbor-Filmtrailer
Herr-der-Ringe-Filmtrailer

Tools:

3dfx Overclocking • ASUS TWEAK Utility v3.17 • Cacheman 4.1 • GameSpy3D V2.51 GeForce Tweak Utility 2.6 • Hz-Tool 1.4 Powerstrip 3.0 Beta • R3DTweak Utility 1.3 Beta • RadeonTweaker 1.0.0 Raid-On Tweaker 4.6 • TV-Tool Utility 5.0 Tweak-Me GOLD 14 day Trial Version Matrox Technical Support Tweak Utility MGA Tweak • S3 Tweak • Wallpapers

Patches:

Deus-Ex-Multipl.-Patch v1.112fm von v1.109 (e)
Diablo 2 v1.06 (e)
Fallout Tactics Brotherhood of Steel v1.25 (d)
Icewind Dale – Herz des Winters 1.41 (d)
MechWarrior 4 v1.5 (d)
NASCAR Racing 4 v1.1.0.0 (int)
Rune v1.07 von v1.00 (int)
Star Trek Voyager – Elite Force v1.2 (d)
Tropico v1.01 (d)
Tropico v1.02 (d)
X-tension v2.0 – v2.1 (d)

Treiber:

Asus V7x 6.31 Win9x Me
Ati Radeon Win9x Me Driver 4.13.7075
BIOS-Update MSI Starforce 64
Detonator Coolbits
DirectX 8.0a Win9x
Hercules 3D ProphetXX 6.35 WinMe
Hercules 3D ProphetXX 7.52 Win9x
Hercules 3D Tweaker
Matrox G400, G400 Max und G450 6.51 für Win9x Me
MSI StarForce Starmaxx 6.88 Win9x
Nvidia Detonator 6.50 Win9x Me (offiziell)
NVmax 1.5 Beta #1.1
Real DOS-Mode Patch for Win Me
Riva Tuner 2.0 RC 3.1
Saitek Gaming Extensions 3.0
Videologic KYRO 1.05.0115b für Win9x Me

Inserentenverzeichnis

Sollte die dem Heft beiliegende CD-ROM beschädigt sein, so schicken Sie diese bitte zusammen mit dem ausgefüllten Coupon an folgende Adresse. Wir senden Ihnen umgehend eine neue CD-ROM zu.

Computec Media AG • Game On! CD-Reklamation
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Name: ____________________

Straße: ____________________

Ort: ____________________

glossar

Für Sie kurz und knapp erklärt: **Wichtige Fachbegriffe,** aufgegliedert in die drei Themengebiete **Technik, Online und Spiele**.

TECHNIK



PDA: „Personal Digital Assistant", auch Handheld Computer, Organizer oder Palm-Top genannt. Rechner im Westentaschenformat, der auch über PC-Anwendungen wie E-Mail, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation etc. verfügt. Daten können über Kabel, Bluetooth oder Infrarot mit einem PC automatisch abgeglichen und aktualisiert werden.

AGP: „Accelerated Graphics Port". Anschluss auf der Hauptplatine, der die Grafikkarte aufnimmt. Schneller als PCI.

API: „Application Programmer Interface". Schnittstelle zwischen dem zu programmierenden Gerät und dem Programm. Die API ermöglicht es, komplexe Funktionen mit einfachen Befehlen auszulösen.

Benchmark: Programm, mit dessen Hilfe die Rechnergeschwindigkeit unter verschiedenen Grafikeinstellungen gemessen werden kann

Bluetooth: Technologie für drahtlose Kommunikation. Sie ermöglicht den Datentransfer mittels Kurzstrecken-Funktechnik und damit z. B. den kabellosen Anschluss eines Peripheriegerätes an den PC oder einen drahtlosen Zugang ins Internet.

Bug: Fehler im Programm. Ein Patch behebt einen Bug.

Clipping: Methode, um alle momentan nicht sichtbaren Objekte eines 3D-Bildes zu ermitteln und zu entfernen

Datenbus: Übertragungsleitung für den Datentransfer zwischen verschiedenen Rechnerbauteilen

DDR: „Double Data Rate". Arbeitsspeicher, der eine doppelte Übertragungsrate erzielt.

Direct3D: API, die Bestandteil von DirectX ist und das Darstellen von dreidimensionalen Welten und Objekten ermöglicht

DirectX: Von Microsoft entwickelte Multimedia-Programmierschnittstelle. Erlaubt Programmen den schnellen Zugriff auf Grafik-, Sound- und Netzwerkfunktionen.

EAX: Sound-Schnittstelle. Ermöglicht beispielsweise Dolby-Surround.

Engine: Programmroutinen, über welche die zentralen Elemente eines Spiels gesteuert werden (z. B. Grafik, Sound, Steuerung)

Force-Feedback: System, bei dem Spiel-Effekte auf den Controller übertragen werden

Handheld Computer: Siehe PDA

Motion-Capturing: Verfahren, bei dem die Bewegungsabläufe einer Person auf den Rechner übertragen werden, um eine möglichst realitätsnahe Darstellung zu gewährleisten

MP3: Kompressionstechnologie für digitale Audiodateien

MPEG: Kompressionstechnologie für Video- und Multimediadateien

OpenGL: „Open Graphics Library". Eine API, die im Gegensatz zu D3D auch für Nicht-Microsoft-Betriebssysteme genutzt werden kann.

Organizer: Tragbare, elektronische Datenbank

Overclocking: Manuelle Erhöhung der Taktfrequenz einzelner Bauteile wie z. B. der Grafikkarte

Palm-Top: Siehe PDA

Patch: Zusatzprogramm, welches Fehler im Hauptprogramm nachträglich bereinigt

Pen-PDA: Auch Stift-PDA. Bei dieser Art der PDAs erfolgt die Eingabe nicht über eine Tastatur, sondern mit einem Stift auf dem Display.

Plug-In: Optionale Programm-Module, die eine Software um bestimmte Funktionen erweitern

Rendering: Prozess, bei dem die im Speicher befindlichen Daten in ein realistisches Bild auf dem Monitor umgewandelt werden

Springboard: Erweiterungssteckplatz für PDAs. Beim Einstecken des Springboards wird die darauf enthaltene Software automatisch aktiviert.

WAP: „Wireless Application Protocol". Übertragungsformat von Internetseiten für mobile Endgeräte wie z. B. Handys.

ONLINE

Admin-C: „Administrative Contact". Ein Admin-C ist die verantwortliche Autorität und der Eigentümer einer Domain. Er ist u. a. für die Einrichtung von Subdomains und für die Einhaltung des Namensrechtes zuständig.

Browser: Programm, welches zur Darstellung von Internetseiten benötigt wird. Die beiden meistgenutzten Browser sind zurzeit der Microsoft Internet Explorer und der Netscape Navigator.

Cookies: Kleine Textdateien, die von Webservern im Browser eines Benutzers gespeichert werden. Sie können u. a. Informationen über die Anzahl der Zugriffe auf eine Webseite oder über Kennwörter enthalten.

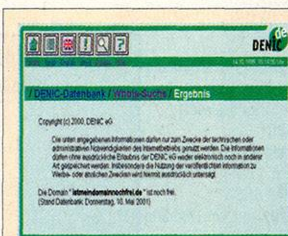
Client: Rechner bzw. Programm, das auf einen Server zugreift, um einen bestimmten Dienst nutzen zu können.

FTP: „File Transfer Protocol". Mithilfe des FTP werden Daten zwischen zwei Rechnern übertragen.

HTTP: „Hyper Text Transfer Protocol". Standard für die Übermittlung von HTML-Seiten im Internet.

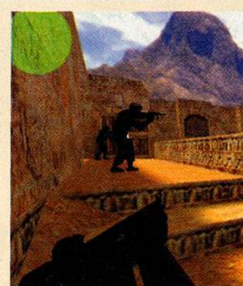
URL: „Uniform Resource Locator". Bezeichnet die genaue Adresse eines Dokumentes im Internet.

Webspace: Speicherplatz auf einem Server, der dem User von einem Provider kostenlos oder gegen Entgelt zur Verfügung gestellt wird, z. B. für eine eigene Website



Whois: Service, mit dessen Hilfe Sie feststellen können, ob eine Domain bereits angemeldet ist oder nicht – und wenn ja, wer Inhaber der Domain ist.

SPIELE



Mod: Modifi[…]tion. Ein P[…]gramm, welch[…] das ursprüngli[…] Spiel in Tei[…] verändert b[…] neue Features [… in]tegriert. Ein s[…] bekannter Mod […] *Counter-Strike* […] *Half-Life.*

Balancing: Das Abstimmen verschiedener für ein Spiel erforderlicher Skills, bei FPS-Games z. B. schnelle Reaktion, Waffenauswahl, Zielen etc.

Bot: Ein vom Computer gesteuerter Gegner. Findet zumeist in Ego-Shootern Verwendung.

Clanwar: Duelle, die im Rahmen einer Liga oder als Freundschaftswettbewerb zwischen zwei Clans ausgetragen werden

Ego-Shooter: Ballerspiel, das aus der Ich-Perspektive gespielt wird

FPS-Game: „First-Person-Shooter". Siehe Ego-Shooter.

Frag: Punkt, der durch den Abschuss eines Gegners erzielt wird

Geflame: Das Beleidigen von Spielern oder Clans in Foren

Isometrische Perspektive: Das Geschehen wird durch eine „Draufsicht" von schräg oben dargestellt.

Kalibrierung: Vorgang, bei dem Eingabegeräte wie Steuerräder und Joysticks ausgerichtet werden. Das Programm stellt beim Kalibrieren den maximalen Einschlag des Eingabegerätes fest.

KI: Künstliche Intelligenz. Indiziert, wie „clever" sich der Computergegner während des Spiels verhält.

MMORPG: „Massively Multiplayer Online Role Playing Game". Fachbezeichnung für reine Online-Rollenspiele wie *Everquest* und *Ultima Online.*

NSC: „Nicht-Spieler-Charakter". Bezeichnung für alle von der KI gesteuerten Charaktere, vor allem in Rollenspielen.

Quest: Eine dem Spieler zugewiesene Aufgabe, deren Erfüllung üblicherweise eine Belohnung beinhaltet

Rush-Taktik bei Echtzeitstrategie-Spielen: Ein Spieler produziert in möglichst kurzer Zeit viele billige Einheiten und stürmt die gegnerische Stellung. Der Gegner wird „gerusht".

Skill: Können; die Fertigkeiten eines Spielers

leserbefragung



Unter allen Einsendern werden **monatlich fünf Spiele** verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wie alt sind Sie?

☐ Jahre

Sind Sie ...?

☐ Männlich ☐ Weiblich

Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
PC < 500 MHz	☐	☐	☐
PC > 500 MHz	☐	☐	☐
Internetzugang	☐	☐	☐
DVD-Laufwerk	☐	☐	☐
Sony PlayStation 1	☐	☐	☐
Sony PlayStation 2	☐	☐	☐
Sega Dreamcast	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐

Welche Rubriken und Heftbestandteile sind für Sie interessant bzw. weniger interessant?

	Interessant	Weniger interessant	Uninteressant
Aktuell/News	☐	☐	☐
Vorschau	☐	☐	☐
Testberichte zu PC-Spielen	☐	☐	☐
Testberichte zu Video-Spielen	☐	☐	☐
Testberichte zu Budget-Spielen	☐	☐	☐
Online-Themen (Szene, Spiele)	☐	☐	☐
Lustobjekte	☐	☐	☐
Filmszene (Kino/DVD)	☐	☐	☐
Hardware-Themen	☐	☐	☐
Spielereferenzen	☐	☐	☐
Glossar	☐	☐	☐
Charts	☐	☐	☐
Leserbriefe	☐	☐	☐

Welche Angaben vermissen Sie im Wertungskasten?

____

____

Welche Angaben vermissen Sie im Testcenter?

____

____

____

Was wünschen Sie sich für die Heft-CD-ROM?

	Mehr	Genau richtig	Weniger
Mods, Maps, Skins, Levels	☐	☐	☐
Patches, Bugfixes, Updates	☐	☐	☐
Spielbare Demos	☐	☐	☐
Selbstablaufende Demos	☐	☐	☐
Treiber	☐	☐	☐
Videoreportagen	☐	☐	☐
Lesereinsendungen	☐	☐	☐
Internet-Link-Listen	☐	☐	☐

Bitte geben Sie eine Schulnote für das Titelmotiv!

☐

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

____

____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am häufigsten/intensivsten?

____

____

Nutzen Sie das Internet als Spieleplattform?

☐ Ja ☐ Nein

Nutzen Sie ein Mobiltelefon?

☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja, welche Marke?

____

Wie oft im Monat sehen Sie sich Spielfilme im Kino an?

☐ Nie ☐ 1-2 Mal
☐ 3-5 Mal ☐ Mehr als 5 Mal

Welche Schulnoten würden Sie folgenden Heftbestandteilen geben?

☐ Text ☐ Layout
☐ Titelseite ☐ Gesamtnote

Was hat Ihnen in dieser Ausgabe von Game On! am besten gefallen?

____

____

Was hat Ihnen in dieser Ausgabe von Game On! gar nicht gefallen?

____

____

Werden Sie die nächste Ausgabe von Game On! kaufen?

☐ Ja ☐ Nein

Wenn nein, warum nicht?

____

____

Name, Vorname ____________________
Straße ____________________
Wohnort ____________________
Telefonnummer ____________________

Schicken Sie die Leserbefragung (oder eine Kopie davon) bitte an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG • Game On!
Kennwort: Leserbefragung
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

NOCH 4 WOCHEN

commandos 2

AM 29. JUNI SOLL COMMANDOS 2 ENDGÜLTIG IN DEN LÄDEN STEHEN. RECHTZEITIG ZUR AUSGABE 8 HAT UNS EIDOS DAS TESTMUSTER ZUM ECHTZEIT-HIT VERSPROCHEN. ALSO WERDEN WIR IHNEN IN VIER WOCHEN GENAU SAGEN KÖNNEN, OB DIE WELTKRIEGSSOLDATEN STRATEGISCH UND TAKTISCH MEHR AUF DEM KASTEN HABEN ALS DIE DESPERADOS VON INFOGRAMES. WIR SIND GENAUSO GESPANNT WIE SIE!

Außerdem berichten wir voraussichtlich über folgende Themen:
Test: Anachronox | Alone in the Dark 4 | Microsoft Train Simulator | Gangsters 2
Features: Die Soft- und Hardware-Szene in Japan, u. v. m.

DIE NÄCHSTE GAME ON! ERSCHEINT AM 4. JULI 2001.



ANELKA
CELLERATOR
PUMA®
puma.com